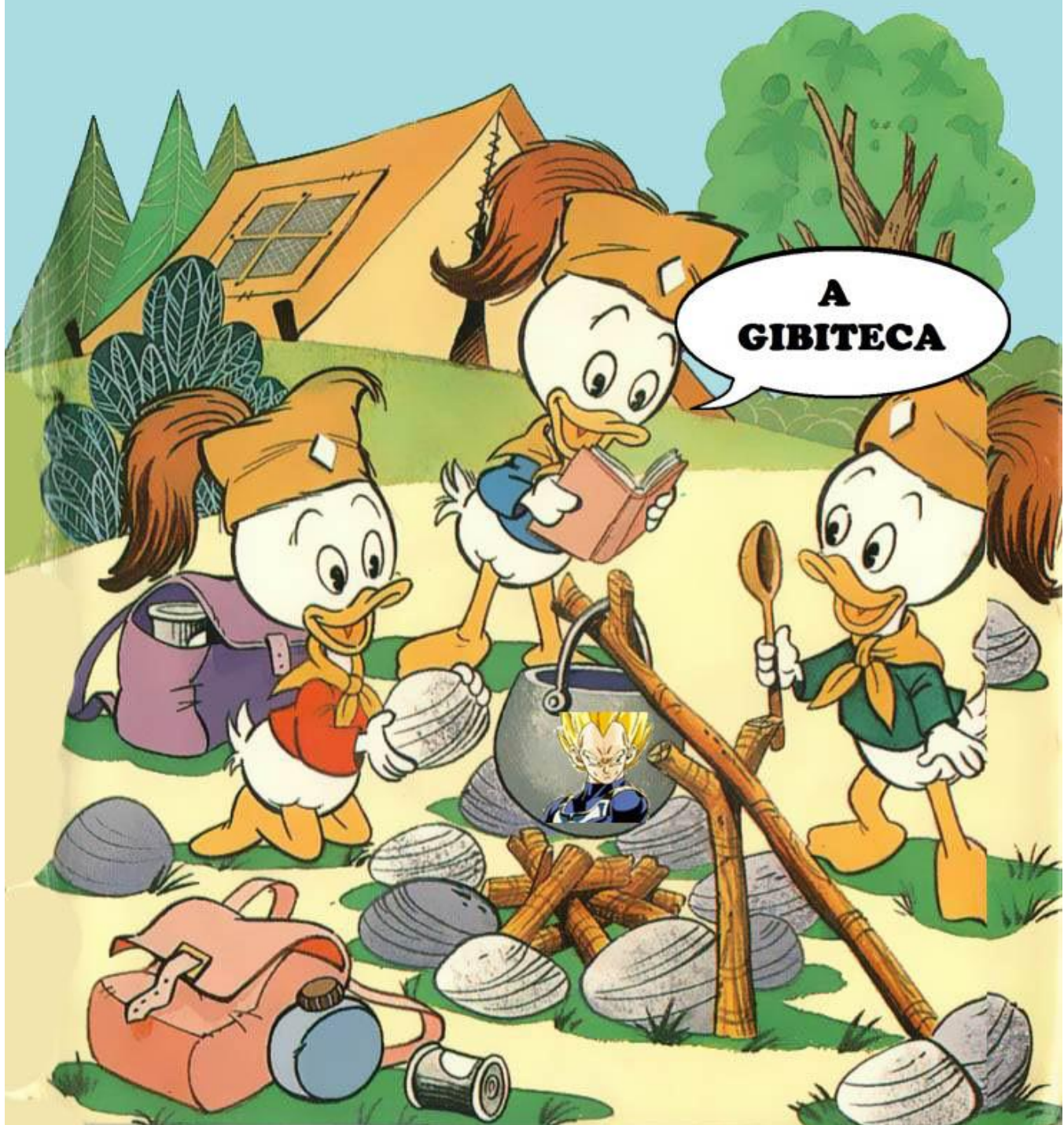


WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO

ESCOTEIRO MIRIM







WALT DISNEY

BIBLIOTECA DO ESCOTEIRO MIRIM

CÍRCULO DO LIVRO

ESCOTEIROS EM AÇÃO



A ORIGEM DO ESCOTISMO

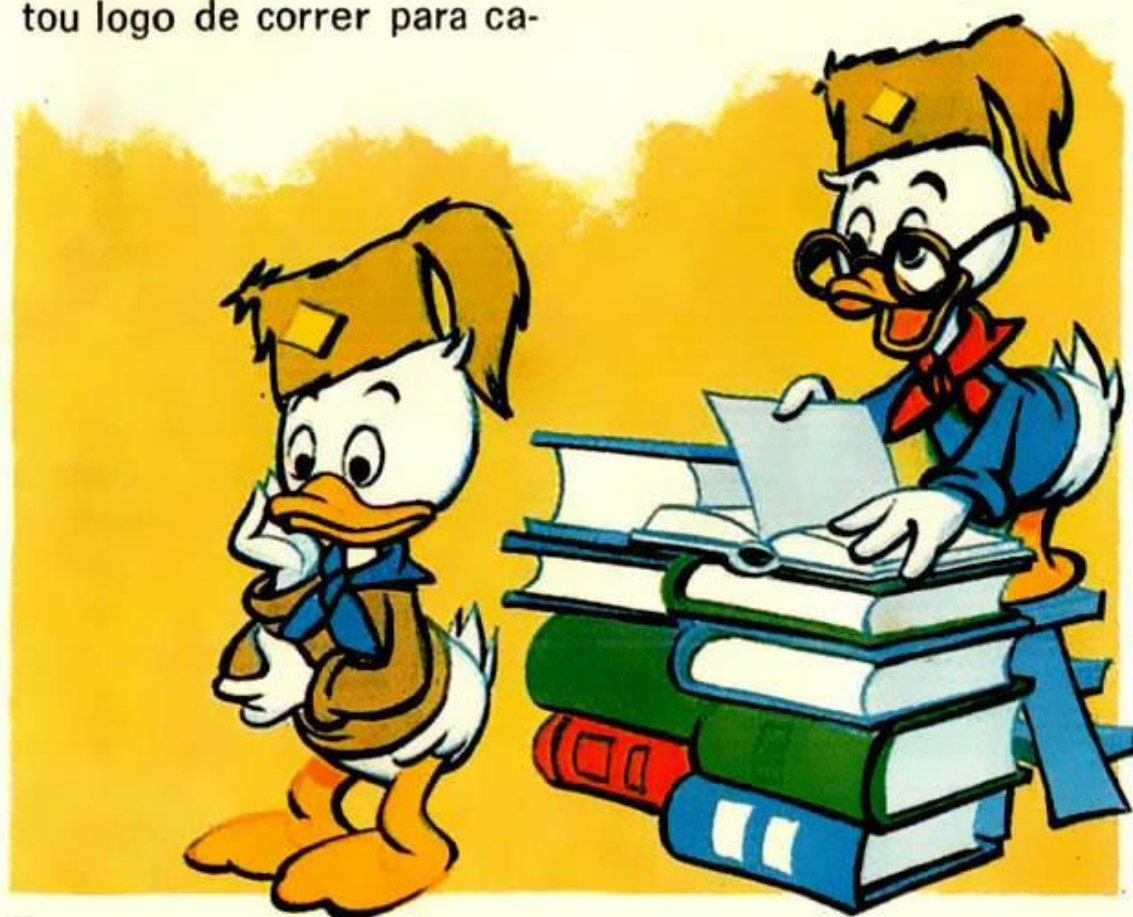
Outro dia, o Donald estava trabalhando na redação de "A Patada", quase na hora de ir embora para casa, quando Tio Patinhas entrou e foi logo dizendo:

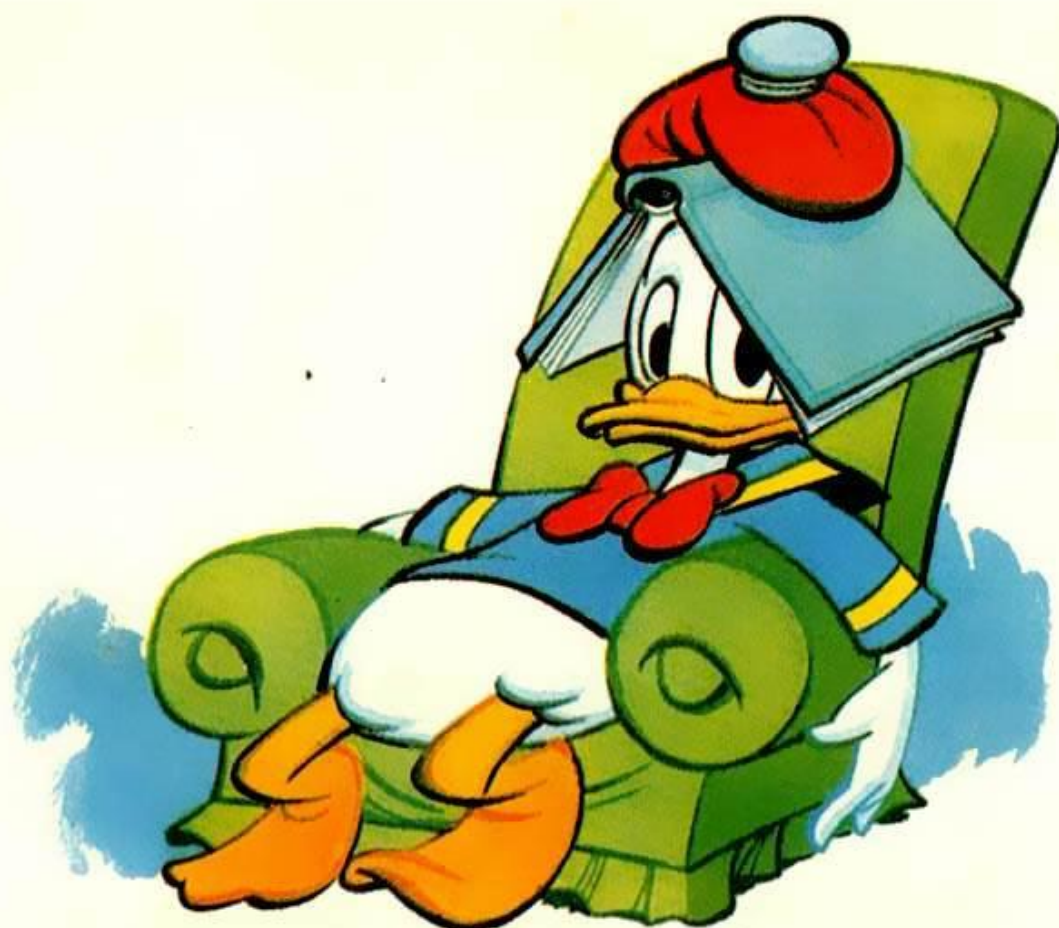
— Preciso de uma reportagem urgente sobre as origens do Escotismo. E quero que ela fique pronta, amanhã, bem cedo, sem falta!

Donald, coitado, só em pensar na pesquisa que teria que fazer, ficou desanimado. Mas, na mesma hora, lembrou-se de que seus sobrinhos eram escoteiros de várias medalhas e tratou logo de correr para ca-

sa para pedir a ajuda deles. Os meninos não se fizeram de rogados, pegaram uma pilha de livros e foram contando tudo ao tio.

— O Escotismo é uma organização mundial, que tem como finalidade a formação física, moral, prática e cívica de meninos e rapazes. O criador do Escotismo foi o inglês Robert S. S. Baden-Powell (1857-1941), que foi coronel do exército britânico durante a guerra dos Boers (1899-1902), na África do Sul. Nessa guerra, ele foi encarregado de defender a cidade de Mafeking duran-





te sete meses, à frente de um pequeno grupo de jovens soldados. Quando retornou à Inglaterra, Baden-Powell foi recebido como herói e ficou surpreso ao saber que seu livro de instruções para o exército estava sendo utilizado em inúmeras escolas, para orientar grupos de jovens que acampavam.

Então, ele resolveu escrever um livro que fosse adaptado aos garotos, a partir de experiências que ele mesmo começou, acampando pela Inglaterra. Logo depois, suas idéias foram sendo praticadas por tantos rapazes, que o rei

Jorge V da Inglaterra transferiu Baden-Powell para a reserva do exército a fim de organizar o Movimento Escoteiro. Hoje em dia, o Escotismo é praticado por milhões de jovens. No Brasil, foi iniciado em 1910, tendo aqui milhares de membros em atividade.

Quando os meninos acabaram de falar, Donald olhou o relógio e levou o maior susto. É que ele tinha combinado ir ao cinema com a Margarida e já estava muito atrasado. Coitado do Donald! Ficou com dor de cabeça, só em pensar na bronca que ia levar dela!



COMO FAZER FOGO SEM FÓSFOROS

Assim que Huguinho, Luisinho e Zezinho entraram para o Escotismo, o Donald logo quis provar que era um bom líder de acampamentos. E levou os meninos para um passeio pelas montanhas. Mas eles acabaram se perdendo!

Você sabe como é o inverno em Patópolis — gelado e com muita neve! Pois bem, sem saber para onde ir e tremendo de frio, o Donald começou a perder a paciência. Aí, os me-

ninos disseram que a melhor solução era fazer uma fogueira, para se esquentar e chamar a atenção de outras pessoas.

O Donald gostou da idéia e prometeu fazer uma fogueira rapidamente. Procurou, procurou uma caixa de fósforos no bolso, mas só encontrou um isqueiro, sem gás. É claro que ele ficou mais irritado ainda e não conseguiu fazer nada.

Os meninos, como bons Escoteiros-Mirins, estavam equipados e logo resolveram o problema. E contam aqui como você pode fazer fogo sem fósforos, num acampamento.

Se o dia estiver ensolado e você tiver uma lan-



terna na sua mochila, faça o seguinte: desparafuse a parte de cima da lanterna e retire o refletor, isto é, a parte de metal que envolve a lâmpada. Retire a lâmpada e coloque no seu lugar um monte de capim seco.

Em seguida, aponte o refletor para o sol. O calor recebido pelo metal vai esquentar o capim, até que ele comece a queimar. Aspire com cuidado e ponha mais um pouco de capim, para aumentar o fogo. Depois, junte galhos secos e faça o fogo passar para eles. E está pronta a sua fogueira!

Mas, se o dia estiver frio, sem sol, e você não encontrar capim seco pe-

las redondezas, poderá fazer a sua fogueira usando palha de aço — dessas usadas para lavar panelas. A palha de aço queima facilmente com apenas uma faísca de fogo.

É claro que você terá que fazer faísca. Mas isso é fácil! Esfregue uma pedrinha em outra, ou dois pedaços de metal. Contudo, o melhor produtor de faísca é mesmo um isqueiro sem gás, como o do Patto Donald.

Com muita calma, você acabará pondo fogo na palha de aço e fazendo a sua fogueira. Lembre-se de que o maior problema do Donald foi a sua falta de paciência...



A FOGUEIRA PARA CADA UTENSÍLIO

Que tipo de fogueira se adapta aos vários utensílios de cozinha que usamos no campo? Começamos com a panela, que é colocada sobre um fogo aceso entre duas carreiras

paralelas de pedras (1). A frigideira, por sua vez, fica melhor sobre três pedras dispostas em triângulo e contra uma quarta, maior, que servirá para proteger o fogo do vento (2). E pa-

QUANDO O SOL DESAPARECE

As vezes acontece que o Sol, a Terra e a Lua se acham alinhados como três soldadinhos, e que a pequena Lua se coloca bem entre o Sol e a Terra, ocultando o primeiro e dando lugar a um **eclipse do Sol**. Outras vezes é a Terra que

se coloca entre o Sol e a Lua, e nesse caso se dá um **eclipse da Lua**. O eclipse do Sol é um espetáculo fascinante, que não se deve perder, mas que deve ser observado com as devidas precauções. Para não ficar ofuscado pela **coroa**, isto é, aquele halo de luz que circunda o disco obscurecido do Sol, muna-se



ra o bule do café? Pedras em círculo e uma vara apoiada sobre uma forquilha que será afixada ao solo por outra forquilha menor. Se quiser, poderá também apoiá-la a pouca

distância de uma fogueira em forma de pirâmide (3-5). E... a panela de água? Bem, é só dar uma espiadinha na ilustração n.º 4 e você entenderá qual a melhor forma de colocá-la.

de um par de óculos escuros ou de um negativo fotográfico já "queimado", ou, ainda, de um pedaço de vidro enegrecido com a chama de uma vela.



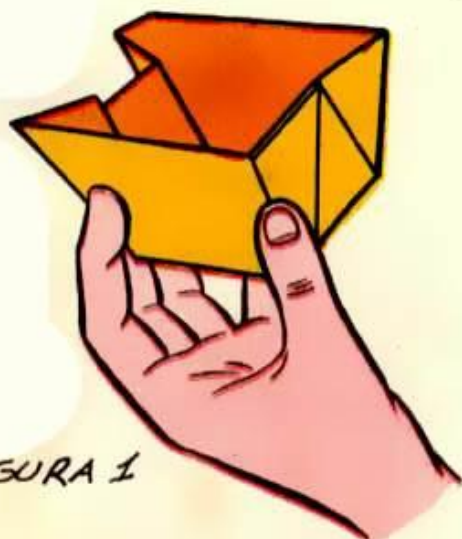


FIGURA 1



FIGURA 2

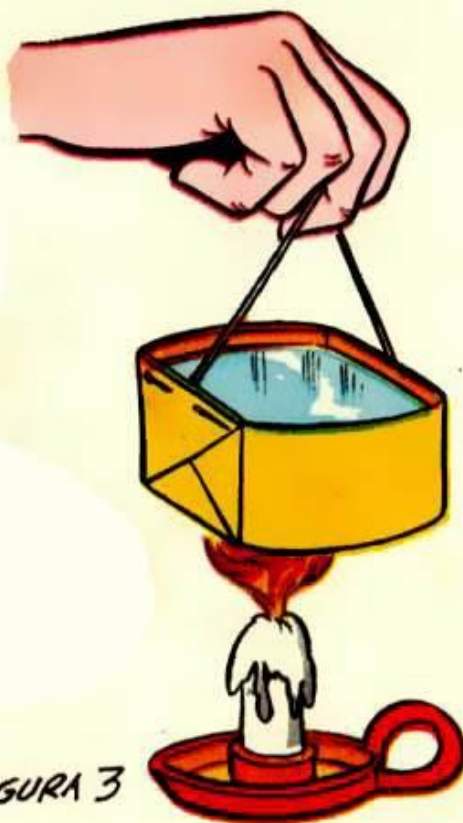


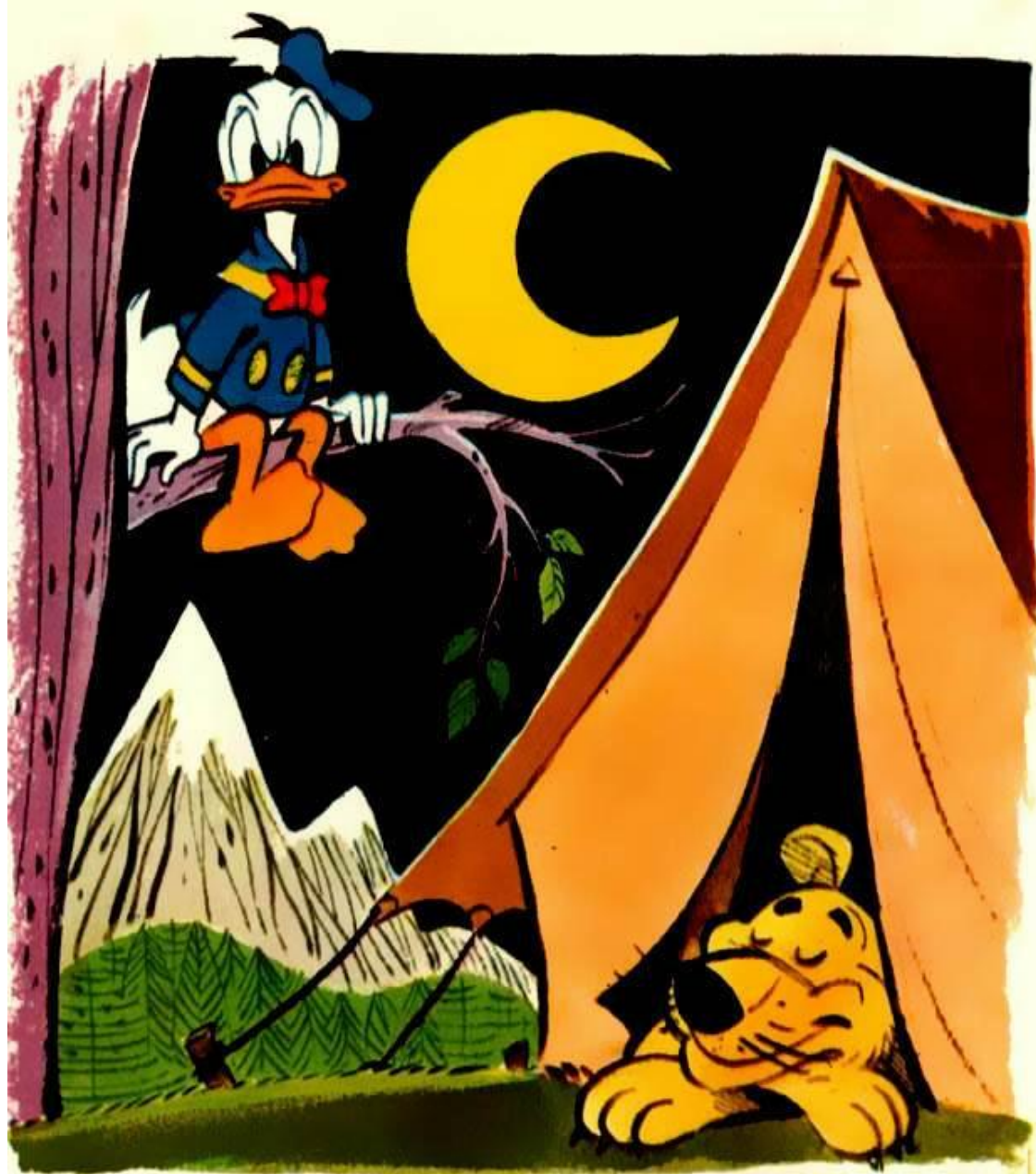
FIGURA 3

UM CADINHO DE PAPEL

...no qual se pode ferver água. Sim, turma, experimentem e acreditarão. Tomem de uma folha de papel comum e dobrem-na como mostra a figura 1. Enfiem depois um alfinete entre as dobras dos lados curtos, como na figura 2, e façam a alça introduzindo um fio ou barbante entre os alfinetes. A seguir encham o cadinho de água e, sustentando-o pela alça, coloquem-no sobre uma espiriteira ou uma vela acesa, como na figura 3. Ao contrário do que se poderia esperar, o cadinho não queimará, enquanto a água será aquecida até ferver: a água absorve o calor do papel e assim o cadinho só queimará quando toda a água se tiver evaporado.

MONTEMOS A BARRACA

O primeiro pensamento, quando se parte para um acampamento, é o de erguer a barraca. Uma vez



que ela servirá de abrigo para a noite e o dia (em caso de mau tempo), será bom montá-la com cuidado para evitar que desabe ao primeiro pé-de-vento, ou seja ameaçada por infiltrações de água e ventanias, e invasão de animais. Antes de tudo, **onde** erguê-la? Jamais próximo de um curso d'água, ou no fundo

de um fosso, ou muito exposta ao vento. Encontrando o local adequado, que deverá ser num lugar plano, você tomará estas providências: 1) limpar cuidadosamente o terreno; 2) desamarrar a barraca; 3) erguer as escoras principais — as anteriores e posteriores; 4) cravar na terra as cavilhas externas (figu-

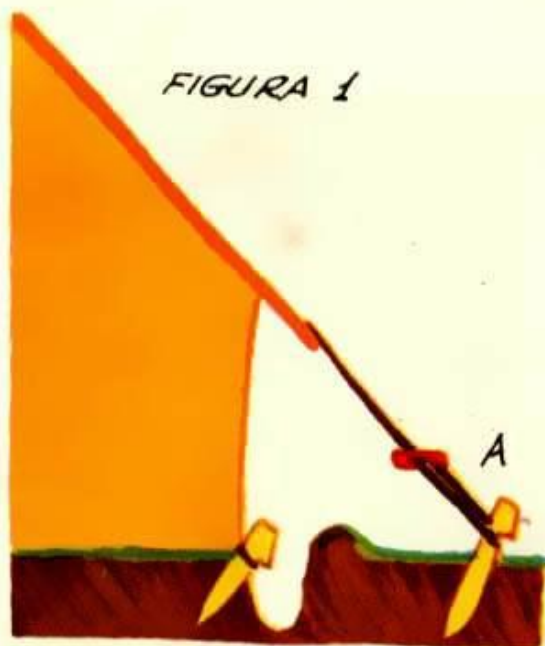
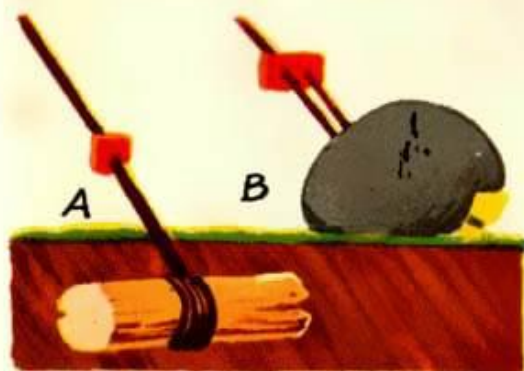


FIGURA 1



ra 1-A); 5) prender as pontas das cordas nas cavilhas enterradas; se o terreno for muito mole, use uma pedra, como mostra a figura 2-B, ou prenda num pedaço de pau enterrado (figura 2-A). A seguir, estender a lona da barraca; re-puxar as cordas posteriores e anteriores; 6) fixar as cavilhas internas firmando-se os bordos inferiores com terra para evitar infiltração do vento (figura 3). Jamais acenda a fogueira muito próximo da barraca.

FIGURA 2

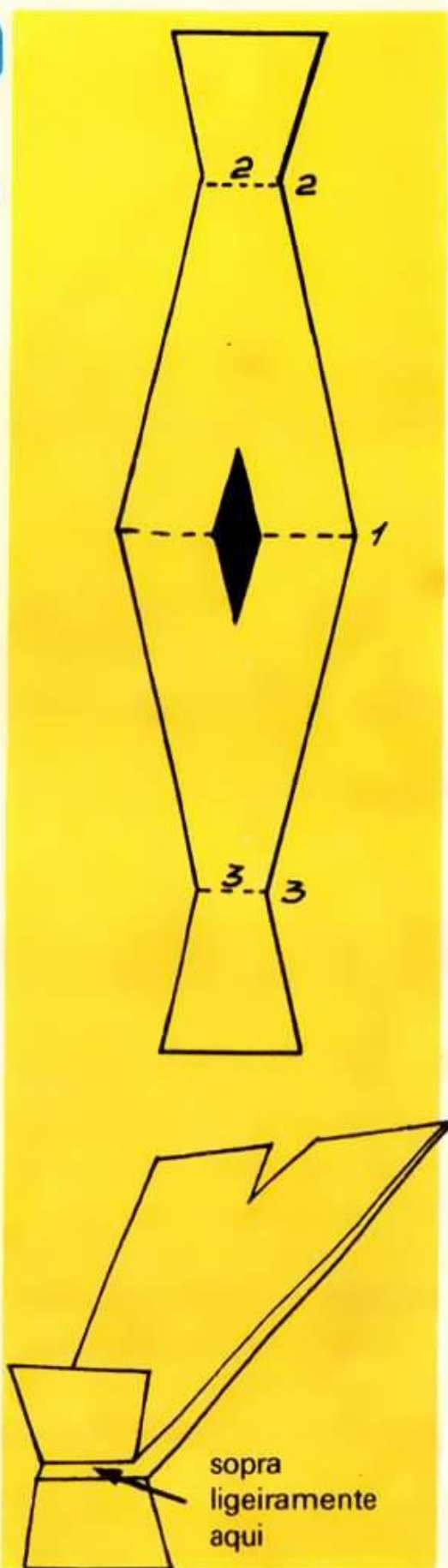


FIGURA 3



O APITO DE PAPEL

A pitam os trens, os guardas de trânsito, os juizes de futebol... apitem vocês também, rapazes. Sobre uma folha de papel, desenhem o modelo indicado no esquema ao lado e recortem-no. Depois dobrem seguindo a linha pontilhada 1, e tornem a dobrar para fora as duas pontas seguindo as linhas 2 e 3. Recortem o orifício em forma de losango desenhado ao centro, e o apito estará pronto, e o apito estará pronto, conforme se vê na figura debaixo. Segurem o papel assim dobrado entre o dedo indicador e o médio e soprem levemente pela embocadura. Vocês emitirão um assobio que poderá ser ouvido a uma razoável distância!





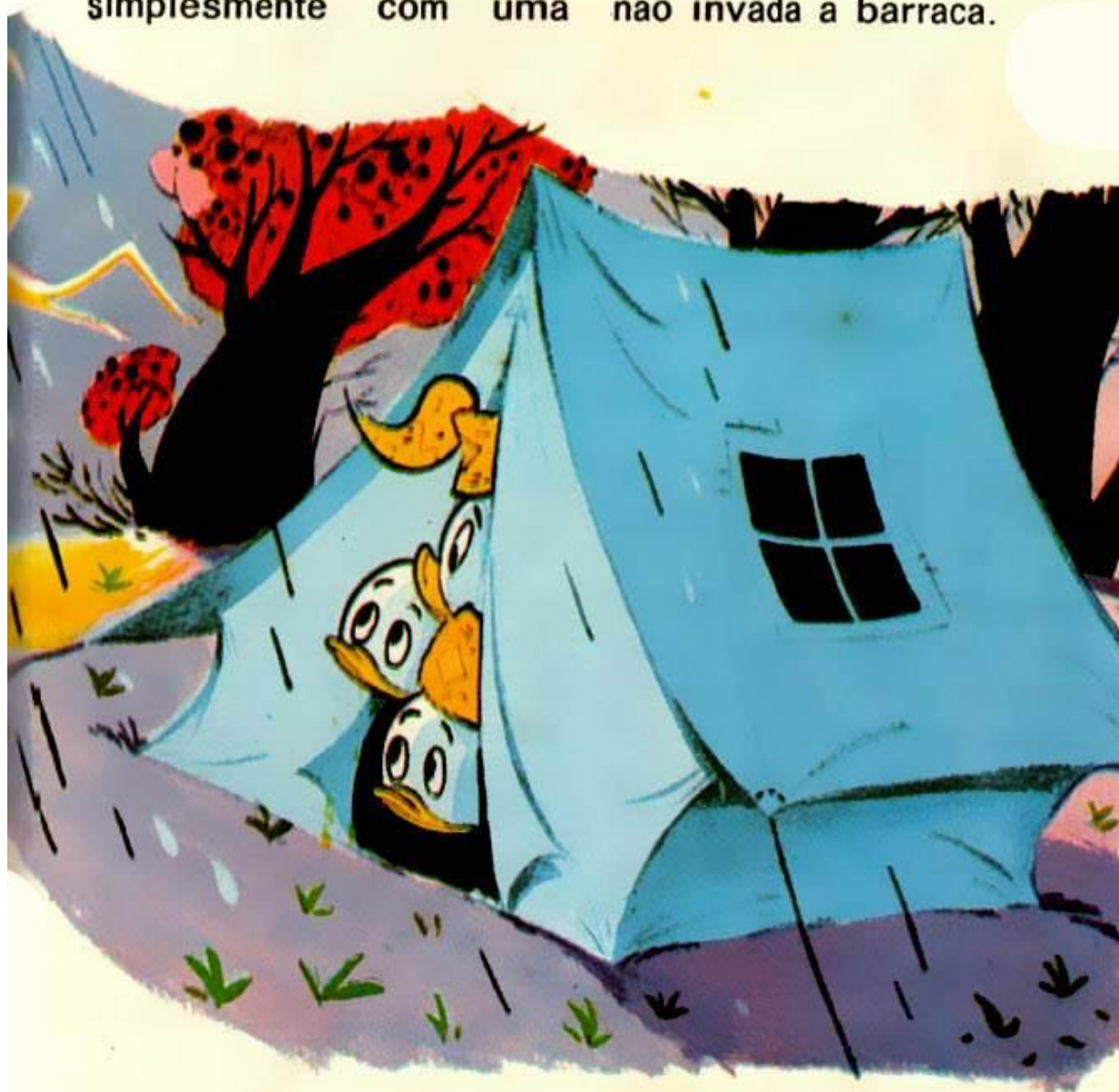
QUANDO DESABA O TEMPORAL

Quando, durante uma excursão pela montanha, desaba subitamente uma tempestade, você sabe como deve agir? Se sabe, pode saltar a página, se não sabe... vá lendo. Em primeiro lugar, não se meta a correr feito um doido, que você poderá escorregar. Outra coisa: não busque refúgio debaixo de árvores, especialmente se estive-

rem isoladas. E por fim, evite mexer em objetos metálicos. Procure tirar de sua mochila um impermeável ou uma tela impermeável — que você terá tido o cuidado de levar — e use-o (já que estamos falando disso, lembre-se de levar sempre, junto com essas coisas, uma dessas capas de plástico, dobráveis, de bolso, ainda que

seja para um pequeno passeio... mesmo que o dia esteja ensolarado). A seguir, trate de alcançar o mais rapidamente possível — e repetimos: sem correr — o caminho de volta ou algum lugar abrigado. Se você estava acampado numa barraca, não fique ali dentro com as roupas enopadas. Mude de roupa imediatamente... nem que você tenha de se cobrir simplesmente com uma

manta enquanto as suas roupas secam. E a operação "secagem de roupa" você só poderá fazer depois que o temporal passar e você puder recolher lenha e fazer um belo fogo. E por falar em barraca: sempre que acampar na floresta, não se esqueça de escavar, em toda a volta da barraca, uma valeta seguindo a inclinação do terreno para que a água não invada a barraca.





ONDE CAIU O RAIO?

Quando um raio cai, primeiro aparece um clarão e só depois você ouve o estrondo, isto é, o trovão. Mas você pode dizer a que distância o raio caiu? Para descobrir isso, os Escoteiros-Mirins foram pesquisar a velocidade do som e chegaram à seguinte conclusão:

Quando o relâmpago aparecer, comece a **contar** o tempo, segundo por segundo, até o trovão começar. Depois, **divida** o número de

segundos por três. O resultado será a distância aproximada, em quilômetros. A velocidade do som no ar é de cerca de 344 metros por segundo. Vão ser necessários, portanto, 3 segundos para que o estrondo percorra um quilômetro. Por exemplo: se você contar 9 segundos entre o relâmpago e o trovão, quer dizer que o raio caiu a cerca de 3 quilômetros.

Para contar os segundos, basta contar as batidas de seu coração. Ele bate, em média, 70 vezes por minuto, e se você contar 6 segundos a cada 8 batidas, terá uma aproximação suficiente.

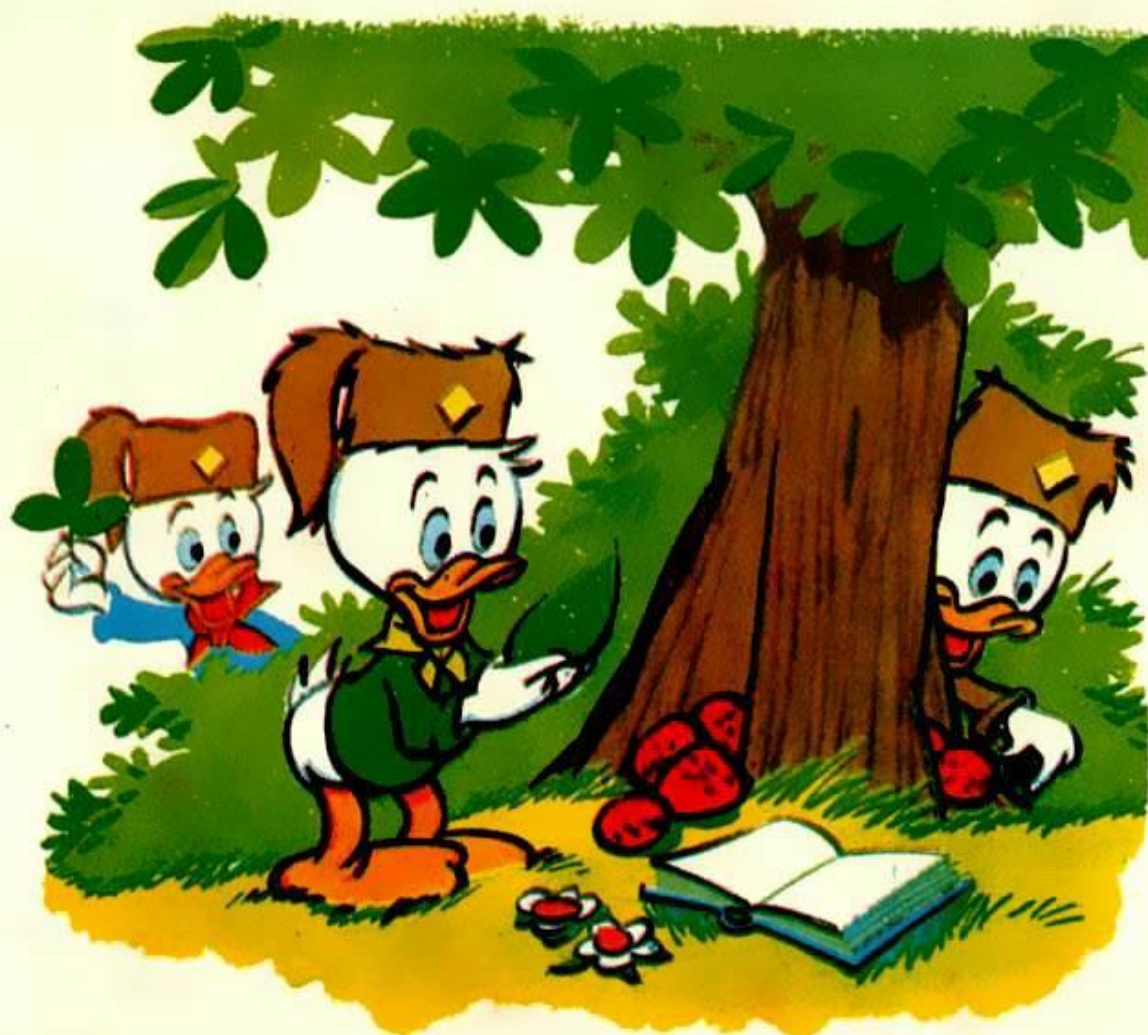
VIVA A NATUREZA!

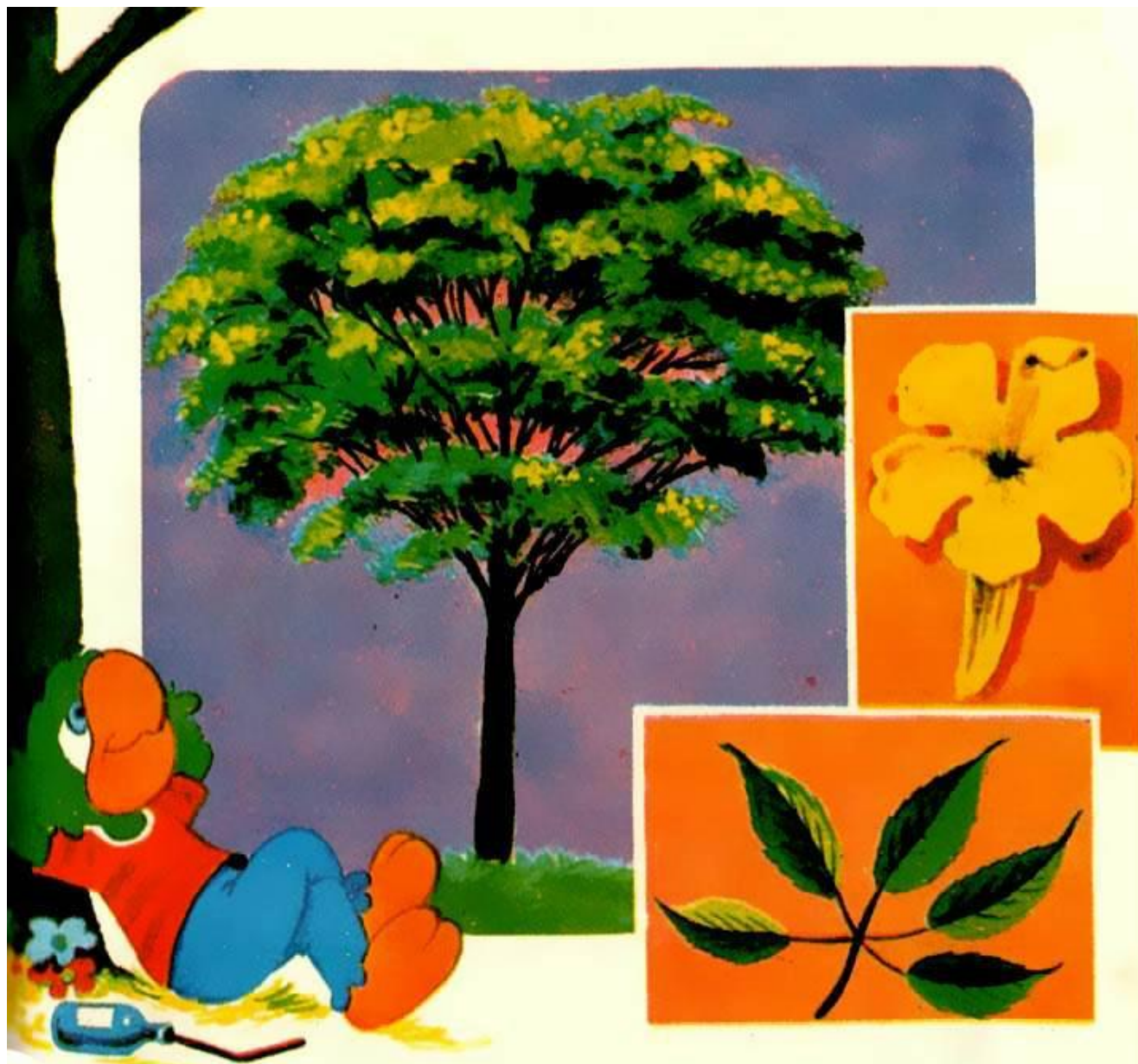


CUIDE DAS ÁRVORES!

Quando uma cidade se torna escura, cheia de poeira e de fumaça, seus habitantes acabam ficando tristes e sem estímulo. Mas, se plantarmos um pouco de verde nas nossas casas, nos nossos jardins ou até mesmo nas calçadas, tudo vai ficar mais alegre e colorido. E, com o oxigênio produzido pelas plantas, o ar vai ficar muito mais puro e saudável. Nas páginas seguin-

tes, você vai encontrar informações sobre árvores, com suas características essenciais e a maneira como devem ser tratadas, para que você, Escoteiro-Mirim, também possa ajudar o nosso mundo a ficar mais colorido e saudável. E quando você fizer uma excursão ao campo, encontrando no seu caminho uma destas árvores, vai se divertir muito porque já saberá como identificá-las.

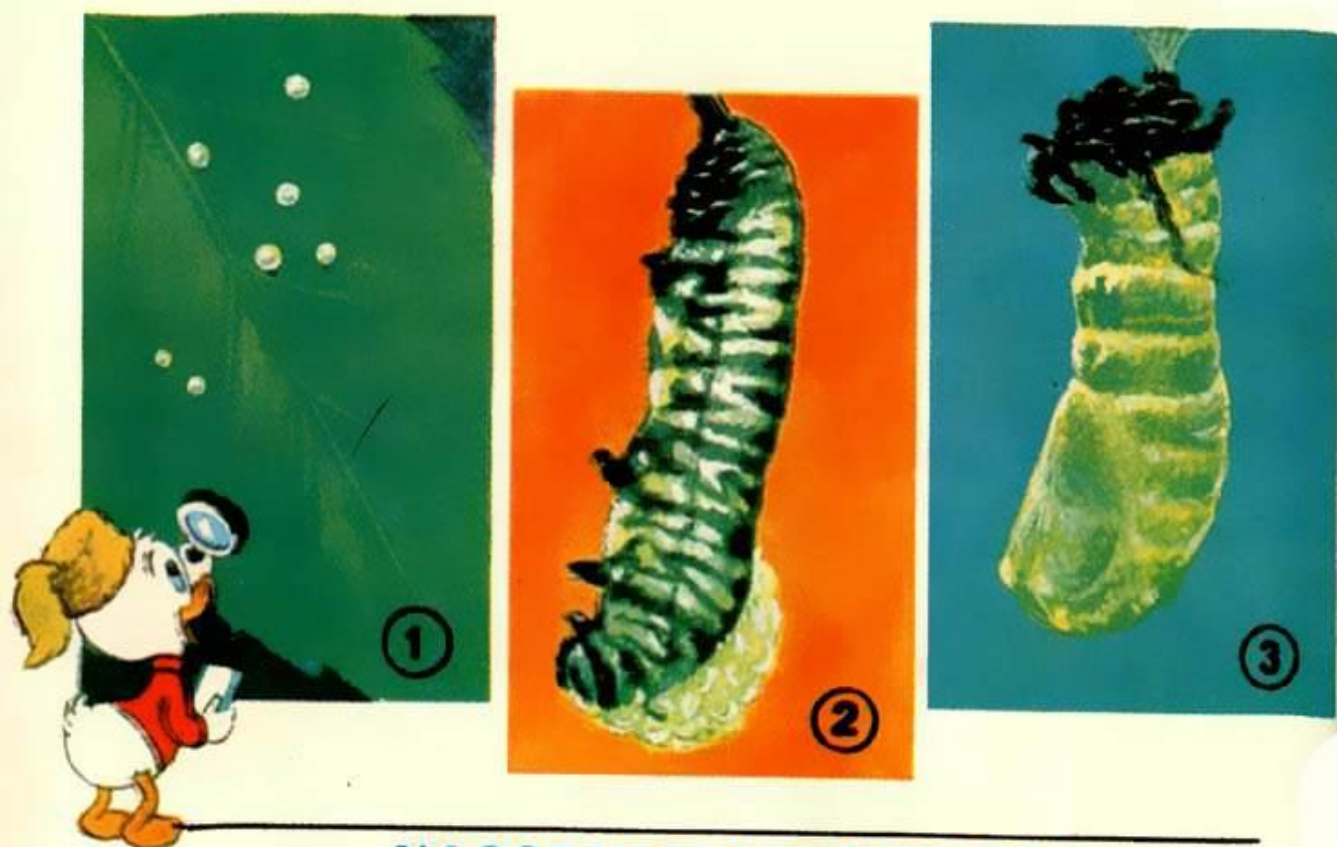




IPÊ

O ipê pode ser encontrado em quase todo o Brasil. Durante o inverno, essas árvores perdem completamente as folhas, mas ficam cobertas de flores na primavera, antes mesmo que as folhas voltem a nascer. De acordo com a espécie, as flores podem ser roxas, rosadas, brancas ou amarelas. O crescimento

do ipê leva muito tempo, mas com 3 ou 4 anos já está dando flores. O plantio deve ser feito com mudas de 2 metros de altura, cuidadosamente, pois qualquer ferimento na raiz pode prejudicar o crescimento da árvore, que atinge grande altura. Os ipês são muito estimados por sua resistência e pela beleza de suas flores. O ipê-amarelo é considerado símbolo nacional, por causa das suas flores amarelas.



NASCE UMA BORBOLETA

Você sabia que as lagartas se transformam em lindas borboletas? Parece até impossível, não parece?

As lagartas são animais repelentes e muitas vezes perigosos, enquanto que as borboletas são animais apreciados e perseguidos por sua beleza.

As borboletas passam por uma espécie de transformação, chamada **metamorfose**, antes de se tornar adultas.

Mas vejamos como isso acontece.

Primeira fase. A metamorfose começa com os ovos. As borboletas fêmeas botam seus ovos em cer-

tas plantas. (Veja a figura n.º 1.)

Segunda fase. Alguns dias depois, os ovos se transformam em **larvas** ou **lagartas**. (Veja a figura n.º 2.) Elas crescem e comem as folhas ou os frutos das plantas em que nasceram. A maioria das lagartas é inofensiva. Mas algumas, as chamadas taturanas ou mandruvas, têm uma defesa especial: seu corpo é todo recoberto de pêlos venenosos, que podem produzir queimaduras na pele humana.

Terceira fase. A figura n.º 3 mostra a lagarta fixada numa planta. Ela começa a se transformar em **crisáli-**



da ou **casulo**. Ela perde sua pele e cria uma espécie de casca, que endurece em volta do corpo. (Veja a figura n.º 4.)

Dentro da crisálida, vai surgindo a borboleta. (Veja a figura n.º 5.)

Quarta fase. Depois de um período de tempo que varia de acordo com a espécie, a borboleta finalmente sai do casulo. (Veja a figura n.º 6.)

Agora, terminada a metamorfose, a borboleta sai voando para se acasalar, mostrando a beleza de suas asas coloridas.

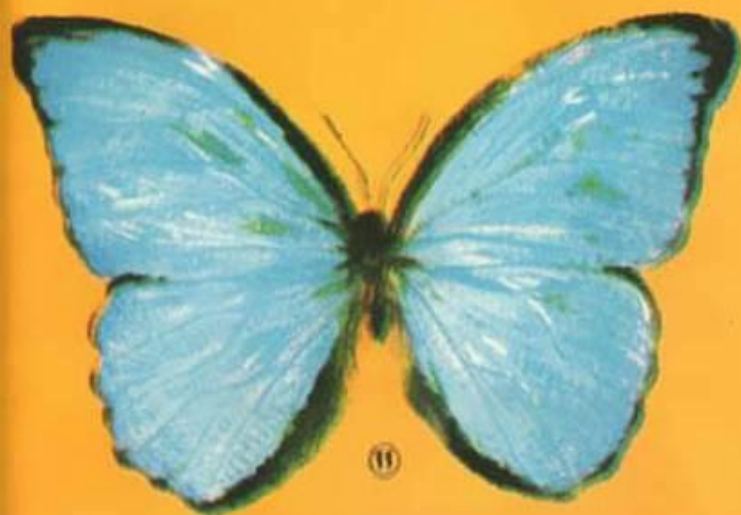
Nas páginas seguintes, você vai conhecer algumas espécies de borboletas que vivem no Brasil.





BORBOLETAS QUE VIVEM NO BRASIL

- 1 — ROTSCHILDIA AUROTA
- 2 — CATACORE KOLYMA
- 3 — MORPHO EPISTROPHUS
- 4 — AUTOMERIS SCAPULARIS
- 5 — ASCIA MONUSTE



6 — HETAERA PIERA

7 — PAPILO THOAS

8 — PROTAMBULYX STRIGILIS

9 — MORPHO PORTIS

10 — CALIGO BELTRAUS

11 — MORPHO MENELAUS

12 — DANAUS GILLIPUS

13 — HELICONIUS NARCAEA

A ARANHA METEOROLOGISTA

Dizem que as aranhas são capazes de prever as mudanças de tempo. Para verificar isso, observe com cuidado as teias que as aranhas formam.

Quando vai chover, a aranha geralmente não se mexe.

Mas se vai fazer tempo bom, ela arruma sua teia pelo menos uma vez por dia.

Se os fios estiverem muito esticados, é sinal de que o tempo poderá mudar. Se eles estiverem frouxos, estarão anunciando um longo período de tempo bom.

Os fios da teia são bastante fortes e elásticos. Eles saem de pequenas verrugas que as aranhas têm no corpo.

As teias servem de armadilha para outros insetos, que são o alimento das aranhas.

Algumas delas não fazem teias; usam os fios para cobrir os ovos, ou mesmo para construir pequenas tocas. Mas há determinadas aranhas que usam os fios para viajar grandes distâncias, levadas pelo vento! Elas lan-

çam os fios nas correntes de ar e saem voando...

Se você for observar as aranhas, tome muito cuidado. Entre as milhares de espécies que podem ser encontradas no Brasil, muitas são venenosas.



HORA DO LANCHE



A COMIDA NAS CAVERNAS



A história da Culinária começava, é claro, com a História da Humanidade, mas o Pateta não entendia muito de História:

— Nem precisa pesquisar, Donald! Os homens das cavernas comiam sanduíches de dinossauro!

Mas os livros que o Donald já tinha consultado não davam razão ao Pateta. Quando os homens surgiram na Terra, os dinossauros já tinham desaparecido há mais de 60 milhões de anos!

O homem da Idade da Pe-

dra, aliás, só comia carne quando conseguia caçar algum bicho com suas armas primitivas. A maior parte de suas refeições era composta por frutos, raízes, ovos de vários bichos e peixes.

Tudo isso era comido cru, porque os homens só descobriram como controlar o fogo há 500 mil anos atrás. Essa conquista tornou o homem realmente superior aos animais: a partir dessa época, ele podia, no tempo do frio, aquecer a caverna, espantar as feras, curtir o cou-

ro com que se vestia e cozinhar sua comida. Logo ele descobriu que os alimentos ficavam mais gostosos e duravam muito mais quando eram expostos ao fogo.

No começo, todas as refeições eram feitas da mesma forma como a gente faz churrasco, isto é, com o alimento em contato direto com o fogo. Mas, já na Idade da Pedra Lascada, a humanidade aprendeu a moldar panelas de barro, que ficavam bastante duras quando eram cozidas por muito tempo em fogo forte.

Com isso, já se podia tomar sopa! Os cientistas acreditam que o homem das cavernas colocava pedras no fogo e, quando elas ficavam em brasa, eram jogadas

numa panela onde havia alguns alimentos misturados com água.

— Sopa de pedra! — comentou o Pateta — Quem fosse distraído acabava quebrando um dente!

Só na Idade da Pedra Polida, quando a humanidade aprendeu a domesticar animais, criar gado para comer, plantar cereais e usar o mel das abelhas, é que se descobriu que o sal dava um gostinho delicioso à comida. Além disso, o homem aprendeu também que os alimentos duravam muito mais quando eram salgados.

— Ué! — disse o Pateta — Se eles não queriam que a comida estragasse, por que não guardavam tudo na geladeira?



...E O HAMBÚGUER ?

— **A** té logo, Pateta! Obrigado por trazer os sanduíches! — gritou Mickey — Sabe, Minnie, o hambúguer nasceu mesmo

foi nos Estados Unidos, no início desse século, embora digam que se originou de um prato muito comum na cidade alemã de Hamburgo.



SUPER HAMBÚGUER

Você vai precisar de:

- 1/2 kg de carne moída
- 1 xícara de cebola picada
- 1 colher (de sopa) de farinha de trigo
- 1/2 colher (de chá) de orégão
- 1 colher (de chá) de sal
- algumas gotas de molho de pimenta
- 1 lata de molho de tomate ao sugo
- 1/4 de xícara de "Catchup" picante
- 1 xícara de queijo
- mozzarella ralado
- 8 pãezinhos de hambúguer

Modo de fazer:

1 — Coloque a carne e a cebola

numa panela.

2 — Vá cozinhando e mexendo com um garfo até que a carne não esteja mais crua.

3 — Junte a farinha, o sal, o orégão, o molho de pimenta, o molho de tomate e o "Catchup".

4 — Coloque em fogo baixo por 20 minutos mexendo de vez em quando, até que engrosse.

5 — Deixe esfriar e junte o queijo.

6 — Corte os pãezinhos ao meio, sem separar as duas metades.

7 — Recheie com a mistura de carne e coloque na assadeira.

8 — Cubra com uma folha de papel alumínio e asse em forno lento por uns 15 minutos. Dá para 8 pessoas.

VIVA! UVA!

Estava muito calor e ninguém queria café com bolinhos para o lanche. A Vovó, naturalmente, sabia disso e preparou biscoitinhos com refresco de uvas que os patinhos haviam acabado de apanhar na videira.

— Ah! Que maravilha! — disse Mickey estalando a língua — E pensar que a humanidade faz estas delícias há milênios... Pelo menos desde os egípcios!

— Os egípcios também tomavam suco de uva?

— Sim! Só que era suco em forma de vinho! O vinho

aparece na história de praticamente todas as regiões. A uva se desenvolveu primeiro na Ásia Menor e na Grécia. Há citações sobre ela na mitologia grega, na Bíblia... Na França, a uva entrou, em 600 a.C., através dos fenícios. No Brasil, foi Martim Afonso de Sousa quem plantou as primeiras mudas em 1532!

— Pois eu prefiro suco de laranja... intrometeu-se Pateta — uma boa praia, uma bóia, televisão e um suco de laranja... Não há nada melhor neste mundo!





SUCO DE UVA ESPECIAL

Você vai precisar de:

- 1/2 xícara de suco de uva
- açúcar a gosto
- 1/2 xícara de sorvete de creme ou nata
- 1 colher (de chá) de suco de limão

REFresco DE UVA, BANANA E LEITE

Você vai precisar de:

- 2 xícaras de leite
- 1 xícara de sorvete de creme ou nata
- 2 bananas descascadas e cortadas
- 1 xícara de suco de uva
- 3 colheres (de sopa) de açúcar

REFresco ESPECIAL DE LARANJA

Você vai precisar de:

- 3/4 de xícara de suco de laranja
- açúcar a gosto
- 1 colher (de chá) de suco de limão
- 1/2 xícara de creme de leite
- 1 xícara de água fria

MODO DE PREPARO PARA OS TRÊS REFRESCOS

Coloque todos os ingredientes no copo do liquidificador deixando por alguns minutos em

velocidade moderada. Agora, sirva bem gelado em copos altos.

MÁGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



CADA VEZ MAIS BAMBA: ESTA É A LEI DO MÁGICO!

O Escoteiro-mirim, que deseja ser um ás da magia, deve fazer três coisas: desenvolver ao máximo sua imaginação, desenvolver ao máximo sua habilidade manual e praticar, praticar, praticar. E é praticando que ele consegue ficar com “mãos mais rápidas que a vista”, e é botando a “cuca” pra funcionar que ele desenvolve sua imaginação.

Entre um número e outro de magia, por exemplo, ele deve demonstrar sua destreza ao manipular um baralho ou uma cartola. Aí, o pessoal vai ver que ele é mágico mesmo, e não simplesmente alguém que decorou uns truquezinhos. E agora, prepare-se para conhecer estas mágicas secretíssimas!







TRANSMISSÃO DE PENSAMENTO

Esse truque precisa de duas pessoas, o **apresentador** e o **adivinho**. Arranje um baralho comum e retire todas as cartas que vão do 2 ao 6 inclusive, utilizando somente as outras.

Primeiro, o adivinho sai da sala. Então, o apresentador pede para alguém da platéia escolher uma carta qualquer. Todos os presen-

tes devem ver a carta escolhida. Em seguida, uma outra pessoa mistura a carta com o resto do baralho.

O apresentador chama o adivinho de volta. Ele chega, recebe o baralho e olha as cartas, uma por uma, fingindo que está concentrado. De repente, ele tira a carta que tinha sido escolhida!

E aqui está o segredo da brincadeira... Antes de começar, o apresentador e o adivinho devem decorar os truques que estão nas ilustrações acima.



Para indicar qual foi o **valor** da carta escolhida, o apresentador passa o baralho para o adivinho com o verso das cartas para cima, isto é, com o lado onde não aparecem os valores nem os naipes. Mas o apresentador coloca o dedo polegar em cima do maço de cartas, no lugar correspondente à carta escolhida, conforme a ilustração n.º 1.

Exemplos: Se ele colocar o polegar como mostra a ilustração n.º 2, a carta escolhida foi um rei. Se o

polegar estiver como na ilustração n.º 3, a carta escolhida foi um dez.

Já para indicar o **naipe** da carta escolhida, deve ser usada a mão esquerda, seguindo as ilustrações n.ºs 4, 5, 6 e 7.

Se a carta escolhida foi copas, o apresentador deve mostrar a mão discretamente, como na ilustração n.º 4.

Se a carta foi paus, a mão deve estar como na ilustração n.º 5, e assim por diante.

Simples, não é?



A MOEDA QUE SOBE-SOBE

Você vai precisar de:

- 1 copo cheio de água
- 1 mesinha
- 1 bolinha de cera
- linha de seda preta

Faça a mágica assim:

- 1 — Chame seus amigos para assistirem à mágica.
- 2 — Escondido de todos, vista um casaco escuro.
- 3 — Amarre na gola do casaco uma linha comprida de seda preta.
- 4 — Na ponta da linha, grude uma bolinha de cera ou de chiclete.
- 5 — Na sala, coloque a mesa a uns 4 m de distância dos amigos.
- 6 — Em cima da mesa, coloque o copo com água.
- 7 — Peça uma moedinha a um dos presentes.
- 8 — Grude na moeda, sem ninguém ver, a bolinha de



cera, que está presa na linha.

9 — Jogue a moeda no copo com água.

10 — Faça uns passes mágicos e puxe a linha com a moeda, bem devagar.

11 — Pronto! A moeda caiu

para fora do copo, sem ninguém perceber.

12 — Agora enxugue a moeda, para retirar a cera, e devolva ao dono.

13 — Depois desta mágica, você vai receber muitos aplausos.

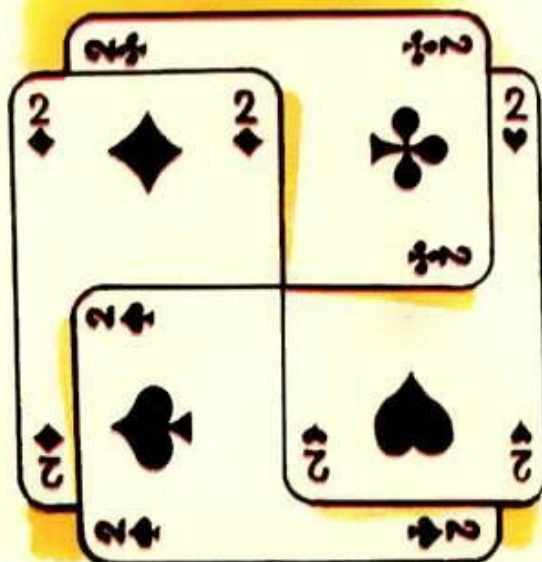
A MÁGICA DOS 4 PONTOS

Instruções:

1 — Tire de um baralho quatro cartas de valor 2.

2 — Peça para um amigo colocar as cartas de tal maneira que só se veja um naipe de cada carta.

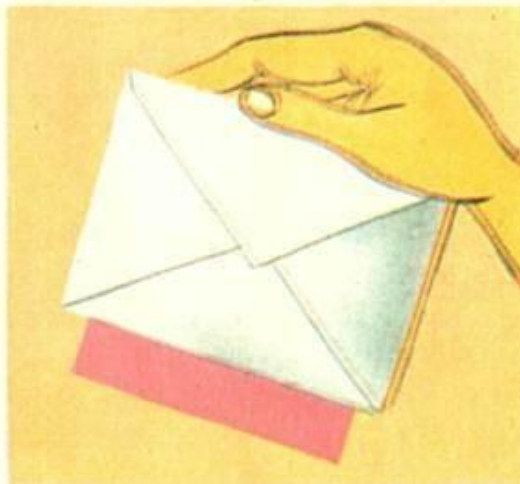
3 — Você também não sabe? É só seguir a ilustração ao lado.



O ENVELOPE MÁGICO

Arranje dois envelopes; um deles ligeiramente menor que o outro, de forma a poder inseri-lo no maior, sem dobrar e sem deixar muito espaço livre. Distribua entre os assistentes pedaços de papel colorido do tamanho de notas de dinheiro. Coloque um destes papéis entre esses dois envelopes e cole cuidadosamente a borda do envelope maior sobre as costas da borda do envelope menor. Chegando o momento, exiba seu envelope e peça a alguém pra dar um dos pedaços que você distribuiu. Dobre e rasgue em dois pedaços, na frente de todos. Coloque os dois pedaços no envelope, deslizando-os, e cole bem. Pegue um corta-papel e introduza a ponta da lâmina no minúsculo espaço que você teve o cuidado de deixar, entre a extremidade do primeiro envelope e o segundo. Rasgue sem hesitar: ninguém vai perceber que, na realidade, você está rasgando o envelope GRANDE e não o menor. Com o envelope aberto, retire triunfalmente o pedaço inteiro de papel, que você colocou em segredo. Alguém vai dizer que o papel

rasgado em dois se encontra no interior do envelope. Sem hesitar, abra o envelope grande: está vazio.



INVENTOS & INVENTORES



AS PRIMEIRAS INVENÇÕES DA HISTÓRIA

Todos vocês sabem que o Pardal é um inventor (meio doidão, é verdade). Mas... quem foi o **primeiro** inventor? Ah, isso ninguém sabe. O que a gente imagina é que um belo dia, na Pré-História, um homem das cavernas teve um "estalo". Cansado de usar as mãos pra tudo: comer, partir coisas, defender-se dos animais perigosos, ele resolveu usar... um **objeto**, em vez das mãos. Assim, teria du-

pla vantagem: batendo com uma coisa dura num animal ou qualquer outro obstáculo, ele estaria aumentando a **força** do seu braço, além de **poupar** as mãos. E é bem provável que esse primeiro objeto usado pelo homem tenha sido um osso (fêmur) de búfalo. Pela sua forma e peso, ele serviu, ao mesmo tempo, como primeira arma e utensílio do homem.

De qualquer forma, estas



são apenas suposições, pois ninguém pode afirmar com certeza qual foi o primeiro invento do homem. Calcula-se que a invenção dos primeiros utensílios ocorreu em redor do ano 50 000 a.C. Aos poucos, o quase indefeso homem das cavernas foi-se **armando** para enfrentar o mundo tantas vezes hostil que o cercava. Assim, foram surgindo as lâminas de pedra, os machados de pedra lascada e os primeiros vasilhames feitos com crânios humanos (brr!). Esses pri-

meiros inventos — que hoje podem parecer-nos brincadeiras de crianças — representavam, na verdade, grandes avanços do homem. Basta a gente lembrar que antes o homem nada possuía além do seu próprio corpo. E, na medida em que ia “botando a cuca pra funcionar”, ia dominando a natureza, em vez de ser dominado por ela.



Depois, com a descoberta do **fogo** e a invenção da **roda**, estava iniciada a grande corrida para o progresso da espécie humana. Mas essas descobertas ou invenções não aconteciam da noite para o dia: decorriam séculos, milhares de anos muitas vezes, entre cada nova etapa vencida. O importante, porém, é que o primeiro passo fora dado: depois viriam o arado, o automóvel, a conquista da Lua.

VIDA E GLÓRIA DO TELÉGRAFO

Uma viagem à Europa, em 1832, contagiara o pintor Samuel Morse com a idéia de telegrafia. Ao voltar à sua terra, os Estados Unidos, Morse pôs-se a trabalhar no projeto de um aparelho que pudesse transformar impulsos elétricos em sinais gráficos.

Em 1835 já tinha um modelo experimental, que funcionava assim: a corrente elétrica de uma pilha,

passando por um eletroímã, fazia um lápis mover-se sobre uma folha de papel. Essa folha apoiava-se num cilindro e, à medida que a fita de papel ia avançando, o lápis riscava um traçado irregular. Esse traçado correspondia a um código especial, também criado por Morse, onde traços e pontos combinados tinham o valor de letras. Estava inventado o "Código Morse".





* PARA ENTENDER ESSA MENSAGEM, VEJA A PÁGINA 49.

A transmissão dos sinais elétricos se dava por meio de uma pequena alavanca de metal. Por ela se ligava (e interrompia) o circuito, e a corrente se guiava para o receptor. Se a chave era baixada apenas por um breve instante, o aparelho transmitia um impulso elétrico que o receptor traduzia sob a forma de um ponto; uma pressão mais demorada resultava num traço. Quando a chave não estava em uso, durante a transmissão, sua parte posterior tocava um contato que estabelecia ligação

com o aparelho receptor, permitindo, assim, captar a mensagem enviada do outro lado da linha.

O aparelho de Morse foi aperfeiçoado e é usado até hoje, o mesmo acontecendo com seu código, cujo alfabeto completo vocês podem ver na página 49.

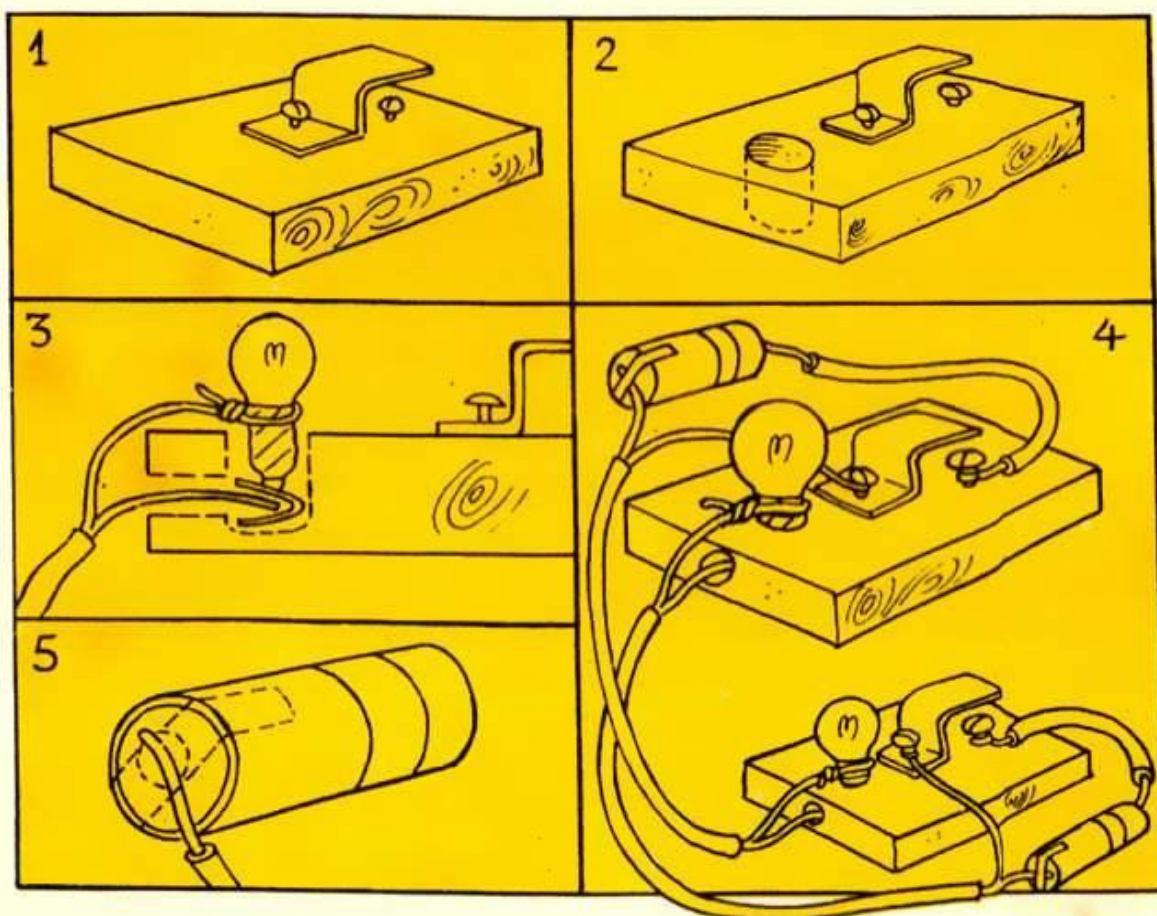


S O S

O pedido de **socorro** (SOS) é entendido pelos telegrafistas de qualquer país. SOS são as iniciais de **Save Our Souls** (Salvem Nossas Almas), pedido que dizem ter sido feito pelos passageiros de um grande transatlântico que naufragou em sua

primeira viagem. Esse navio era o "Titanic", e as pessoas pediam que lhes salvassem as almas porque tudo o mais já estava perdido. Além disso, o sinal de SOS é muito fácil de ser transmitido, mesmo por um telegrafista amador, e pode ser decorado com facilidade: são três pontos, três traços e três pontos novamente.

FAÇA VOCÊ MESMO - TELÉGRAFO MORSE LUMINOSO



Já pensou, poder comunicar-se com seus amiguinhos por meio de um **telégrafo luminoso**? Você poderá enviar mensagens ao seu vizinho ou, simplesmente, de um quarto para outro. Para receber resposta, é só fazer a luz piscar para chamar a atenção.

Estude o alfabeto Morse, na página ao lado. Com um pouco de prática, logo saberá todas as letras de cor e salteado. O ponto é representado por um toque curto (piscada da lâmpada), e o traço por um toque mais longo (a lâmpada fica acesa por mais tempo). A pessoa que receber a mensagem deve separar cada letra com um traço vertical.

Material necessário para um telégrafo:

- um pedaço de madeira de mais ou menos 20x30 cm, com 2 cm de espessura
- uma lâmpada de lanterna de 1,5 volts
- uma lata (pode ser de leite condensado)
- dois parafusos
- uma pilha
- fios elétricos, tipo "cabinho duplo", n.º 20
- esparadrapo.

Modo de fazer

Corte um pedaço de lata e dobre-o como indica a figura 1. Em seguida fixe-o no pedaço de

A	• —	N	— •
B	— • •	O	— — —
C	— • • •	P	• — — •
D	— • •	Q	— — — •
E	•	R	• — •
F	• • —	S	• • •
G	— — •	T	—
H	• • • •	U	• • —
I	• •	V	• • • —
J	• — — —	W	• — —
K	— • —	X	— • • —
L	• — • •	Y	— • — —
M	— —	Z	— — • •

madeira com um parafuso e coloque outro parafuso imediatamente abaixo da parte mais alta do pedaço de lata (figura 1).

Feito isso, o negócio agora é instalar a lâmpada. Faça um furo na madeira, com uma verruma, sem atravessar a madeira (figura 2). No fundo do buraco que você abriu, coloque mais um pedaço de lata, que é para dar contato com a lâmpada. Depois você fura a madeira com uma verruma mais fina, de modo a poder enfiar um fio que chegue até a base da lâmpada (figura 3).

Agora, o fio que você tem é composto por dois ramos paralelos, certo? Então, com um canivete ou faca, descasque 1 cm de cada ponta e prenda a ponta

de um dos ramos do fio no pedaço de lata que serve de contato para a base da lâmpada.

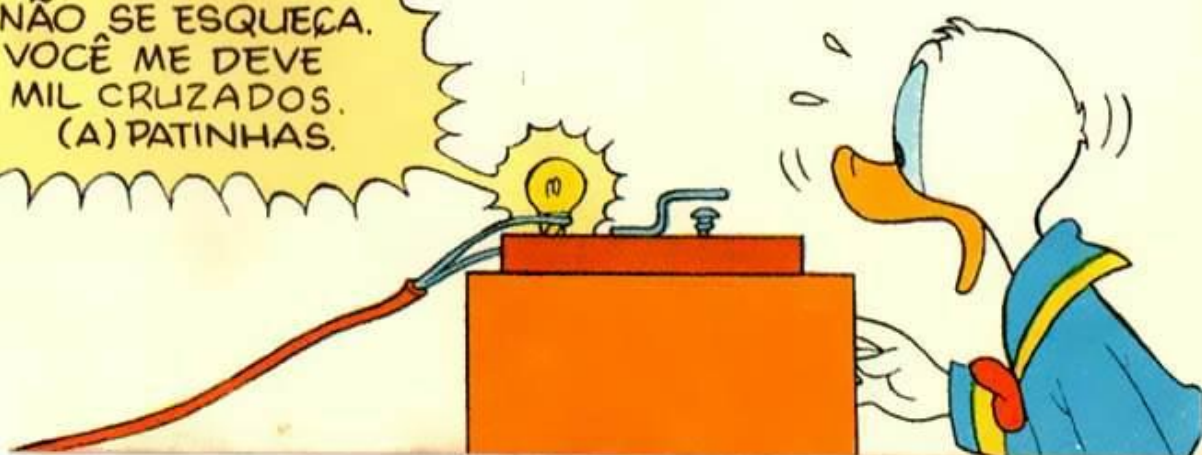
Amarre a ponta do outro ramo do fio em volta do bulbo da lâmpada, como mostra a figura 3. (Cuidado! Não deixe encostar as duas pontas entre si.) Evite também que o pedaço de lata encoste na rosca da lâmpada. Caso o buraco na madeira esteja folgado para a lâmpada, use esparadrapo em volta da rosca até ajustá-la ao buraco.

Agora é só você instalar uma pilha elétrica de lanterna, como indica a figura 4. Você deve pegar um outro fio (também duplo), cortar um dos ramos, descascar as pontas e colocar a pilha entre as duas pontas. Depois, prenda com esparadrapo (figura 5).

A seguir, prenda a ponta do outro ramo no parafuso que segura o pedaço de lata, que deve ser colocado antes na madeira. Então prenda a ponta do ramo (do fio que está preso na outra ponta da pilha elétrica) no parafuso que está debaixo da lata (veja a figura 4).

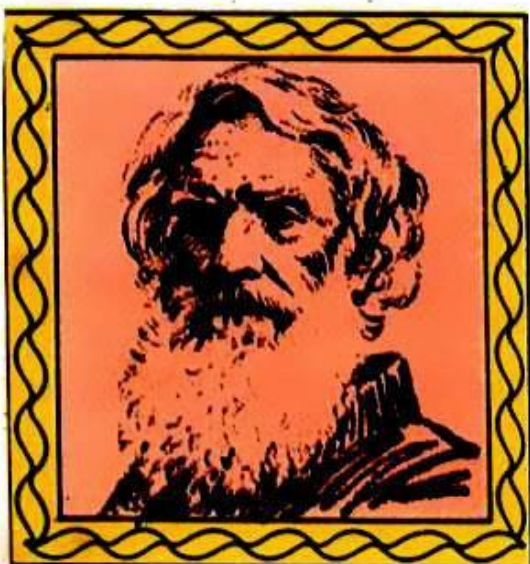
Finalmente, seu irmão ou amigo deverá ter um aparelho igual ao seu. Assim, vocês poderão trocar mensagens de uma casa para outra ou de um quarto para outro. Somente dependerá do tamanho do fio. Para ligar os dois aparelhos é só você consultar a figura 4.

NÃO SE ESQUEÇA.
VOCÊ ME DEVE
MIL CRUZADOS.
(A) PATINHAS.



"PARDAIS" DE VERDADE

MORSE



Filho de um clérigo protestante, Samuel Morse nasceu em Massachusetts, Estados Unidos, em 1791. Frequentou a Universidade de Yale, onde se interessou muito pelo assunto **eletricidade**. Mas seu maior desejo era ser pintor, e acabou especializando-se em quadros históricos. De volta de uma de suas viagens à Europa, contudo, conheceu o dr. Charles T. Jackson, profundo conhecedor dos problemas da eletricidade.

Jackson falou ao pintor sobre a velocidade da corrente elétrica. Explicou que, quando um circuito se completava, a descarga elétrica corria **no mesmo instante** em toda a extensão do fio. Enquanto ouvia, Morse imaginou que aquilo podia tornar possível a transmissão de mensagens através de fios elétricos — e a uma grande velocidade. Calculou que bastaria interromper o circuito em intervalos



diferentes: assim, cada tipo de interrupção poderia corresponder a uma letra do alfabeto. Ou seja: as mensagens poderiam ser **soletradas**.

Morse improvisou um equipamento e pôs-se a trabalhar. Ao mesmo tempo, elaborava um código a ser usado na transmissão das mensagens. Em 1837, foi feita uma demonstração do telégrafo diante do Congresso Americano, mas só depois de três tentativas o invento foi aceito. Logo era feita a ligação telegráfica entre Baltimore e Washington. Em maio de 1844 a linha ficou pronta, e a primeira mensagem enviada pelo fio dizia: "Vede as maravilhas que Deus realiza".

RON RON



AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPIÕES



A PRIMEIRA AVENTURA

A primeira aventura ocorreu, decerto, na pré-história. Um dia o homem primitivo cansou de comer só frutos e raízes e gritou para seus companheiros de tribo: — Turma! Chega de comer só raiz. Vi um tiranossauro comendo um pernil de dinossauro

e ele parecia estar gostando muito!

Como os outros estavam de acordo, logo partiram todos para a grande caçada. Quando voltaram triunfalmente, houve festança à beira do fogo para comemorar o primeiro churrasco da história.



Mas a primeira aventura em grande escala aconteceu nos tempos bíblicos. A Bíblia conta-nos que um dia viu Deus que a Terra estava corrompida e que todos deveriam perecer, com ex-

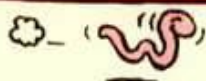
ceção de Noé, sua mulher, seus filhos e as mulheres de seus filhos. Por que só Noé seria salvo? Porque somente ele era bom e justo, aos olhos do Senhor. Ordenou Deus que Noé

construísse uma arca, nela colocando um casal de cada espécie animal. "E no ano 600 da vida de Noé", como diz a Bíblia, "abriram-se as cataratas do céu." Choveu durante quarenta dias e quarenta noites e as águas se elevaram acima das montanhas. E a terra se cobriu de água por 150 dias. Depois que o dilúvio cessou, Noé soltou uma pomba e ela voltou à tarde trazendo no bico um ramo verde de oliveira. Assim Noé soube que as águas

tinham baixado.

No ano 601 da vida de Noé, tendo-se as águas retirado totalmente de sobre a terra, ele abriu o teto da arca. E no dia 27 do segundo mês toda a terra estava seca. Então disse Deus a Noé: — Sai da arca tu, e teus filhos, tua mulher e as mulheres de teus filhos. Faze sair também todos os animais que nela estão contigo. Entrai na terra, crescei e multiplicai-vos.

Assim fez Noé, e a Terra renasceu para a vida.



O AVENTUREIRO DO SÉCULO XXV



Atualmente vemos em toda parte histórias em quadrinhos de ficção científica, isto é, aquelas que mostram coisas fantásticas do mundo futuro. Mas... qual terá sido a **primeira** história desse gênero? **Buck Rogers**, em 1929. Ela abriu o caminho das aventuras interplanetárias e dos aparelhos sensacionais como os que hoje vemos nas aventuras de James Bond. Mais do que isso, Buck Rogers anteviu

o futuro: um dos seus muitos equipamentos "fantásticos" já está sendo experimentado nos dias de hoje. Mas... vamos começar do começo.

Buck Rogers é um homem do século XX que sofre um acidente numa mina e fica sob a ação de um gás misterioso: seu corpo entra, então, num estado de "animação suspensa" durante quinhentos anos e ele vai acordar no século XXV.

O mundo que Buck Rogers encontra está totalmente mudado: cidades fabulosas, algumas cobertas com imensas redomas de "vidro metálico"; carros flutuantes controlados pelo cosmoímã e com direção automática. O rádio é a base de tudo, com suas oscilações eletrônicas, inframagnéticas e cósmicas.

É enorme a variedade de armas do século XXV: a **pistola-foguete**, cujas balas são disparadas com a cápsula, o que lhes dá maior alcance e pontaria; **canhões-foguetes**, com projéteis autopropulsionados de grande poder destrutivo; o **teleolho**, que tanto serve como arma de ataque como de reconhecimento: é um torpedo aéreo dotado de um "olho" transmissor de televisão, cujas imagens são captadas na base; o **revólver-paralisador**, que

lança um raio de vibrações de energia paralisando temporariamente alguns centros cerebrais.

No mundo em que Buck Rogers vive suas aventuras, as viagens interplanetárias com foguetes são tão comuns como é hoje ir até a Europa de avião. A comida é constituída de alimentos sintéticos. Mas a principal novidade de Buck Rogers é o **propulsor**, inicialmente chamado de "cinto saltador". Esse aparelho é feito de um elemento sintético que elimina a gravidade da Terra. Assim, com o propulsor, qualquer pessoa pode voar a grandes distâncias. O propulsor tem a forma de um pequeno foguete e... — aqui é que vem o mais notável — é quase igual ao **propulsor a jato** que já está sendo experimentado nos dias de hoje!

MENSAGENS SECRETAS

Ainda na Antiguidade, Alexandre, o Grande, da Macedônia, foi o primeiro a usar intensivamente mensagens secretas. Seu sistema empregava bastões com inscrições idênticas. Quem recebia uma mensagem em pergaminho enrolava-o em torno do bastão e decifrava a mensagem, conferindo os sinais.



ASSIM NASCEU A POLÍCIA



Nos primeiros tempos da humanidade, cada indivíduo defendia os direitos e interesses próprios e de seus dependentes. Quando um troglodita era roubado por outro, só lhe restava fazer justiça com as próprias mãos (se o ladrão não fosse mais forte) ou esquecer o caso. Mas quando o homem começou a viver em sociedade, surgiu a necessidade de disciplinar a atividade e competência de cada um, de forma a que uns não prejudicassem os direitos de outros. Os direitos de um indivíduo terminavam, a partir daí, onde começavam

os direitos alheios.

Para defender esses direitos e ordenar a vida em sociedade, o homem criou o Estado, que assumiu a defesa da autoridade e da ordem pública.

Apesar da organização alcançada e da noção do certo e do errado desenvolvida pelas sociedades, a ordem era sempre quebrada por um ou outro indivíduo que procedia contrariamente ao consenso geral. Então nasceu a **polícia**, para evitar essas transgressões e, se fosse o caso, punir os culpados.

A palavra **polícia** é de origem grega. **Politeia**, em

grego, significa **governo de uma cidade**, administração pública. O grego **politeia** passou depois para o latim, dando **politia**.

A polícia foi criada, assim, como uma das principais atribuições da autoridade pública: manutenção da ordem e segurança coletiva, proteção da sociedade e dos bens sociais. Sabe-se que os egípcios e hebreus foram os primeiros povos da Antiguidade a regulamentar as funções policiais.

A defesa da sociedade pode ser feita de maneira

preventiva (policimento administrativo), impedindo ou dificultando a violação das leis pelos cidadãos, e de maneira **repressiva** (policimento judiciário), prendendo os violadores da lei ou contribuindo para a punição dos culpados.

Sendo um órgão do poder executivo, a polícia está subordinada ao governo. No Brasil, a função policial é de competência dos Estados. O chefe de polícia de cada Estado é o secretário da Segurança Pública. Há ainda a polícia federal para casos especiais.





DETETIVES DE FICÇÃO

A verdadeira "história policial" surgiu em 1841, doze anos depois de ter sido criada a profissão de detetive, quando Sir Robert Peel organizou a primeira polícia oficial, em Londres. O criador do gênero foi **Edgar Allan Poe** (1809-1849), um dos maiores escritores norte-americanos de todos os tempos.

Em abril de 1841, Poe inaugurava a narrativa policial, publicando em jornal "Os Assassínatos da Rua Morgue", novela que é quase um manual completo de teoria e prática de investigação detetivesca. Depois vieram "O Misté-

rio de Maria Roget" e "A Carta Roubada". Nelas aparece o primeiro detetive da literatura: **C. Auguste Dupin**.

Poe não usa nenhuma vez a palavra "detetive", e o seu Dupin é realmente um amador. Mas um amador de raciocínio perfeito, verdadeiro precursor de Sherlock Holmes. Sendo Poe excelente escritor e poeta, suas histórias apaixonam também pela trama e pelo "cenário", que é a Paris da época.

Só 25 anos depois é que o gênero teve seguimento. Em 1866 o francês Gaboriau cria os detetives



Père Tabarete e Monsieur Lecoq. O primeiro é um maníaco por livros, e o segundo, um brilhante profissional. Logo conquistaram o público e tornaram Gaboriau famoso.

Da França, o gênero policial passou para a Inglaterra, e ali deitou raízes. Surgiu primeiramente o **Sargento Cuff**, de Wilkie Collins. Cuff é um tranqüilo detetive que nas horas vagas cultiva rosas.

Chegamos, enfim, a **Sherlock Holmes**, o mestre, o maior de todos os detetives da literatura, criação do escritor inglês Arthur Conan Doyle. Com este

personagem, o gênero policial firmou-se no gosto do público, e hoje o nome "Sherlock" é sinônimo de detetive em muitas línguas.

Com o aparecimento e a popularização do cinema, os detetives de ficção viram seu campo ampliado. Alguns passaram da literatura para fazer carreira no cinema, outros apareceram no cinema e ficaram famosos. As histórias em quadrinhos e a televisão, mais tarde, aumentaram a popularidade dos heróis que já existiam ou tornaram conhecidos e apreciados novos detetives de ficção.

O QUE É ESPIONAGEM?

Espionagem é o emprego de **espiões**, ou **agentes secretos**, para obter informações importantes para um país ou grupo de pessoas. A espionagem, quando feita para o governo de um país, é parte do Serviço de Inteligência.

A espionagem tem duas funções: 1) obter, clandestinamente, informes a respeito de um governo; e 2) transmitir essas informações ao outro governo, para o qual o espião trabalha.

Transmitir a informação é geralmente a operação mais difícil. Os agentes usam várias técnicas: có-

digos complicados, microfilmes. Quem recebe a informação são os **agentes receptores**, e seu maior problema é saber até que ponto os informes são verdadeiros.

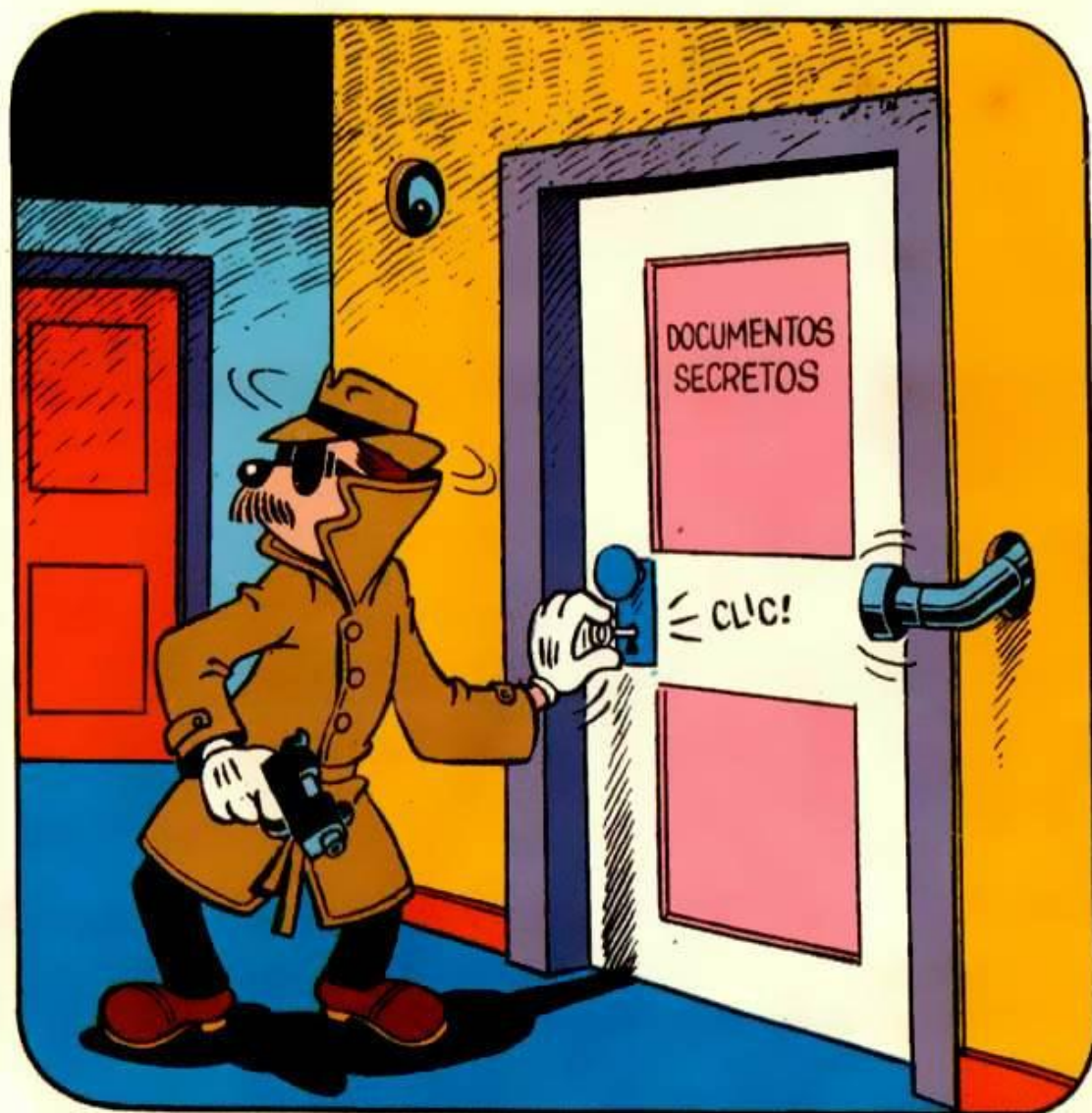
A espionagem pode ser **política**: neste caso, o espião procura obter dados sobre a política, a indústria, o comércio, a agricultura, os transportes de uma nação. Pode ser **militar**: aí a tarefa do espião é conseguir informes secretos sobre as Forças Armadas de um país. Existe também a espionagem **diplomática**: é a informação transmitida



por membros do corpo diplomático e seus assistentes técnicos. Fora destas áreas oficiais temos ainda a espionagem **industrial**, que está contada noutra volume desta série.

A espionagem é reconhecida por lei internacional. O agente **só pode ser punido quando atua clandestinamente**. Se ele for detido e sua culpa provada, não receberá nenhuma ajuda pública do governo que o empregou!...

Outra coisa: pode-se fazer espionagem abertamente, sem que isso possa ser condenado... justamente por **não ser** clandestina. Ela é feita por peritos que se limitam a... ler matérias publicadas em jornais, revistas, etc. Depois, simplesmente, enviam esses informes ao governo que os solicitou. E estas informações podem ser tão úteis quanto aquelas que são conseguidas da forma mais perigosa!...



ESPIÕES FAMOSOS

JAMES BOND



James Bond é um dos mais populares espiões de espiões do nosso tempo. Corajoso, forte, cí-

nico, sempre se sai bem com as mulheres. Criado pelo inglês Ian Fleming, ele é o tipo do aventureiro moderno, que usa das últimas armas da ciência para enfrentar seus adversários.

Bond foi escolhido para ser o agente de confiança do serviço secreto inglês.

Os dois zeros na frente do seu número de código, "007", significam que ele tem licença especial para... matar (!) quando a serviço. É um atleta completo, que certamente paparia todas as medalhas nas Olimpíadas: sabe tudo, desde atirar até lutar caratê. Tem incrível resistência e não teme o perigo. Nem pode, pois sua vida está sempre por um fio!

Bond enfrenta os mais estranhos inimigos: o dr. No, espécie de cientista doido com sua garra de aço, um polvo gigantesco em luta submarina, ou um supercriminoso que comanda forças sobrenaturais.

O herói recebeu a consagração popular no cinema, graças aos seus intérpretes Sean Connery e Roger Moore.

O DINHEIRO DA MESADA



A HISTÓRIA DO DINHEIRO

QUAC!! — gritou Tio Patinhas de susto, caindo de cabeça no depósito de dinheiro, quando Huguinho, Zezinho e Luisinho abriram repentinamente a porta.

— Desculpe, Tio Patinhas, não queríamos assustá-lo. Machucou-se?

— Não, meninos! Mergulhar em milhões não machuca ninguém! Mas vocês me interromperam a contagem diária dos lucros... Agora preciso começar tudo de novo!

— Sentimos muito, Tio Patinhas... é que nós queríamos que o senhor

guardasse nossas economias. Juntamos vinte mil cruzados!

— Ahhh... muito bem! Mas saibam que eu não me tornei o mais rico do mundo simplesmente armazenando dinheiro.

— Ah, não?

Como os meninos ficaram curiosos, Tio Patinhas resolveu contar-lhes

A HISTÓRIA DO DINHEIRO.

“Nos primeiros tempos da civilização, ninguém precisava de dinheiro. Mas, quando o homem começou a viver em sociedade, apareceram os primeiros problemas.”



"O homem precisava de algo que facilitasse a obtenção do que queria."



"Mas nem só de bambu viviam os chineses. Já no ano 3000 a. C., eles tinham uma curiosa moeda de cobre com a forma de um boneco de massa, sem braços, conhecida por **pu**, além do **nariz de formiga**."



"Muitos séculos se passariam até o homem encontrar o melhor meio de troca. Na África e Ásia, usaram sal de rocha como dinheiro; na Mongólia, na Sibéria e no Tibete, tijolos de chá; na China — imaginem! — pedaços de bambu."



"Os antigos egípcios usavam dinheiro em rodinhas."

EU TERIA TRAZIDO MAIS PARA OS GASTOS SE TIVESSE ONDE COLOCAR!



"Na Arábia, havia dinheiro em fios ..."

ALGUÉM PODE ME AJUDAR A DESEMBARAÇAR DOIS MILHÕES?



"Na antiga Roma, os soldados eram pagos com sal. Por isso, o ganho de-

les era chamado **SALARIIUM**, de onde se originou a nossa palavra **SALÁRIO**.



"Um dos meios de troca favoritos era o gado, porque este dinheiro não ficava parado entre um negócio e outro. Puxava arado e carga, fornecia leite. E como, em latim, gado era **PECUS**, desse fato nasceu a palavra **PE-**

CÚNIA, sinônimo de dinheiro.

Com o progresso da navegação, porém, o comércio expandiu-se por terras distantes e carregar dinheiro em forma de gado tornou-se impraticável."



"Já na ilha de Iap, no Pacífico, uma moeda de pedra de 50 quilos valia uma canoa de 6 metros... ou uma esposa de qualquer tamanho."

BEM, DECIDA-SE: OU ELA OU A CANOA!



"Grandes ou pequenas, todas as moedas da ilha tinham um buraco no centro para lhes facilitar o transporte. Os milionários da ilha precisavam ter, antes de mais nada, músculos."



"Mas o tempo acabou provando que o mundo valorizava objetos de metal: ouro, prata, cobre, bronze... até que, finalmente, há 2 mil anos, na Lídia, um pequeno país da Ásia Menor, um sujeito iniciou a cunhagem da **MOEDA.**"

ISTO É **ELECTRUM**, UMA MISTURA DE OURO E PRATA, COM A FIGURA DE UMA VACA PARA LHE MOSTRAR O VALOR!



"Os lídios percorreram longes terras... e suas moedas ovais ou cuneiformes eram admiradas em todos os lugares. As moedas de ouro puro do

rei Creso iam ficando cada vez mais conhecidas.

Outros países copiam e melhoraram o sistema. Grécia e Roma colocaram símbolos nacionais em seu dinheiro. A primeira moeda de prata de valor e peso definidos surgiu no século VII a. C. na ilha grega de Égina.

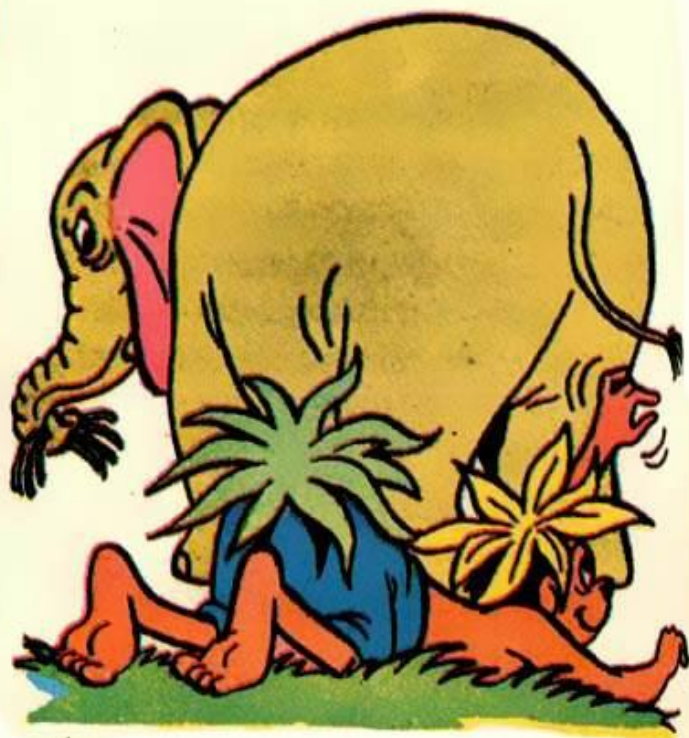
O primeiro homem a ter sua efígie gravada em moeda foi Alexandre, o Grande, da Macedônia, no ano 330 a. C."



"Os índios americanos usavam contas e adornos como dinheiro. Os esquimós, então, usavam anzóis. De vez em quando o dinheiro dava uma "fiscada" no milionário. Já nas ilhas Salomão, os **dentes-de-cachorro-moedas** causavam grandes apuros aos pobres animais..."



"Na África Ocidental Portuguesa, o uso de cerdas da cauda do elefante como meio de pagamento era popular... menos para os elefantes!"



“Mas as belas moedas metálicas cunhadas pelas nações mais desenvolvidas acabaram prevalecendo, e elas ficaram na história como verdadeiros documentos. Não conheceríamos hoje figuras importantes da Antiguidades, não fossem as efígies contidas nas velhas moedas.

A menor moeda de que se tem notícia surgiu em

Colpata, Índia. Era um grãozinho do tamanho de uma cabeça de alfinete. Em compensação, uma moeda sueca do século XVII pesava cerca de 15 quilos!

Com a multiplicação das queixas sobre o peso e o volume das moedas, além de outros inconvenientes, nasceu, finalmente, o **papel-moeda**. Mas isso já é outra história.”



PAPEL - MOEDA

Ao mostrar sua coleção de moedas e cédulas para os sobrinhos do Donald, Tio Patinhas ganhou um novo apelido: "D. D.", isto é, doutor em dinheiro. Isso porque não havia uma pergunta que os meninos fizessem que ele não conseguisse responder. Ficou claro, mais uma vez, que dificilmente poderá existir no mundo um homem tão entendido em dinheiro quanto ele. Vejam só:

— Tio Patinhas, como surgiu o papel-moeda no mundo?

— Em Londres, na Idade Média. Nesse tempo os negociantes e gente do povo confiavam seus valores e dinheiro à guarda dos ourives. (Ourives é a pessoa que faz ou vende objetos de ouro e prata). Mas, então, o ourives recebia o dinheiro e dava um recibo ao depositante. Esse recibo era a mesma coisa que dinheiro, entendem? Era também ao ourives que geralmente as pessoas recorriam quando precisavam de algum empréstimo. Ele fazia o papel que um banco faz hoje.

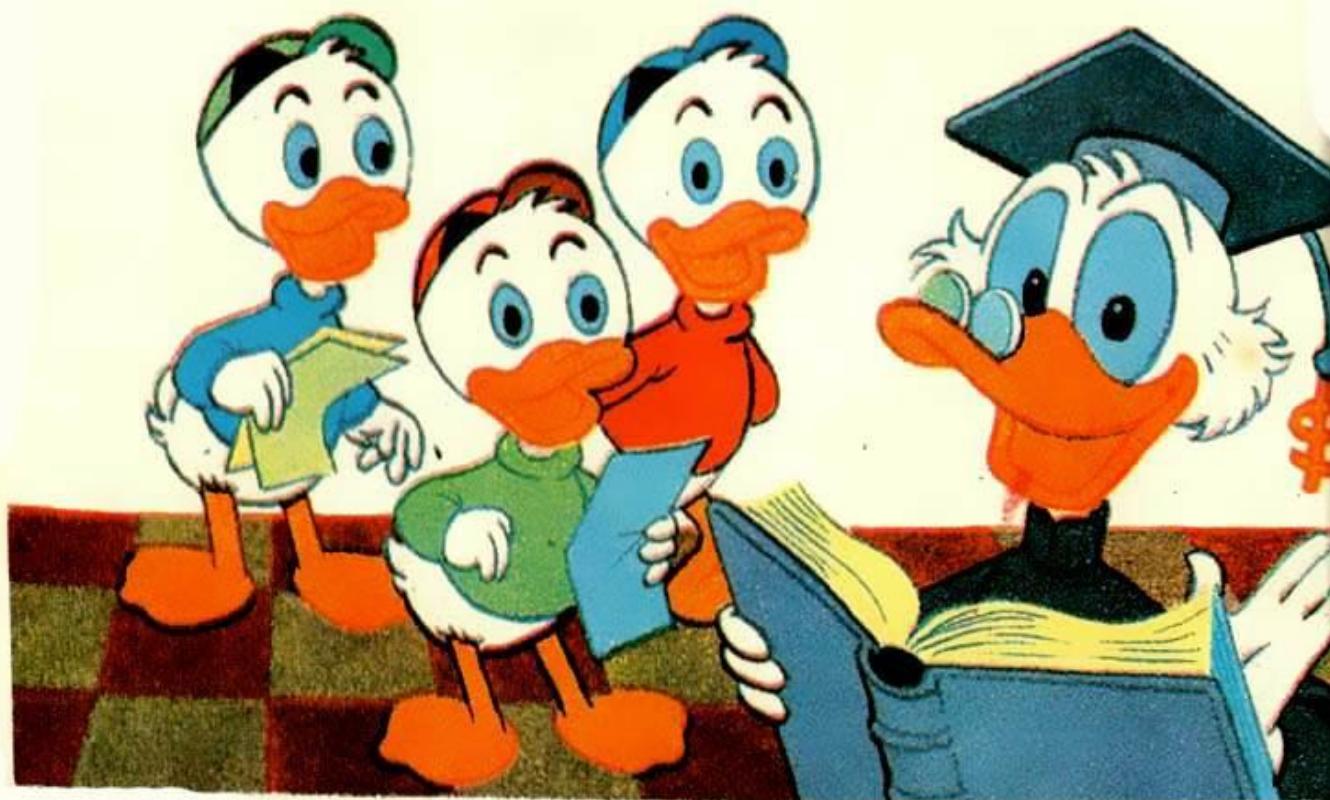


— Mas como esse negócio foi se desenvolvendo, Tio Patinhas?

— Depois, a Inglaterra criou, no fim do século XVII, o Banco da Inglaterra. A forma de agir era a mesma: a pessoa chegava com algum valor (ouro, prata, cobre) e trocava por um papel-moeda correspondente ao valor do depósito. Durante séculos, as notas emitidas pelo Banco da Inglaterra circularam como moeda corrente do país. E esse exemplo foi seguido por outros países. Até que, para evitar falsificações e

também emissões desenfreadas de papel-moeda, cada país foi criando um órgão responsável por isso. Só esse departamento pode emitir papel-moeda. Mas, ao mesmo tempo, cada governo lança papel-moeda proporcional ao depósito que tem em ouro, como garantia. No Brasil, o responsável por isso é o Banco Central, que pertence ao governo.

Ouviram, meninos? Isso é para vocês não duvidarem mais: existe alguém mais entendido em dinheiro do que o Tio Patinhas?



HISTORINHA DO CHEQUE

Na Idade Média, muitos comerciantes foram expulsos da França e de Florença por motivos religiosos. Tiveram que deixar todos os seus bens nesses países. Depois, tiveram que inventar um jeito de mandar buscá-los. Como? Avisaram aos amigos, que moravam nesses lugares, que mandariam um papel com a sua **letra**, ou rubrica, marcada. E seus amigos deveriam entregar ao portador do papel o que fosse pedido. O costume lançado pelos comerciantes expulsos foi-se espalhando e logo era utilizado mesmo entre pessoas que não estavam expulsas de lugar nenhum. Assim nasceu, por volta de 1180, a **letra de câmbio** que, até hoje, na França e na Inglaterra tem o mesmo valor legal de um **cheque**.

Na Inglaterra, onde surgiram os primeiros bancos de depósitos, as **letras** viraram **cheques**. As pessoas deixavam seu dinheiro, suas jóias, ouro, guardados no banco e le-

vavam um papel na hora de retirá-los. O banco **conferia** esse papel e entregava o que a pessoa pedia naquela **letra**. E assim nasceu o **cheque**. Esta palavra vem do inglês **to check**, conferir. E o nome desse papel passou a ser cheque em todo o mundo.



DINHEIRO DE TODOS OS PAÍSES

Margarida chamou Luisinho e disse:

— Olha, Luisinho, hoje é dia do aniversário do Tio Patinhas. Eu fiz esta torta de morango e queria que você fosse entregar a ele. É uma surpresa.

Luisinho pegou a torta e partiu para a mansão Patinhas. Quando voltou, estava até emocionado: por incrível que pareça, Tio Patinhas tinha-lhe dado uma moeda como recompensa. Uma moeda estranha, de 1 kuacha.



Donald também não conhecia. Apanhou um livro. Lá estavam as moedas de todos os países:

Afeganistão - afegani
 África do Sul - rand
 Albânia - iek
 Alemanha Ocidental - marco
 Alemanha Oriental - marco
 Alto Volta - franco
 Andorra - franco
 Angola - kwanza
 Arábia Saudita - riyal
 Argélia - dinar
 Argentina - austral
 Austrália - dólar
 Áustria - shilling
 Bahamas - dólar
 Bahrein - dinar
 Bangladesh - taka
 Barbados - dólar
 Bélgica - franco
 Benim - franco
 Birmânia - kyat
 Bolívia - peso
 Botswana - pula
Brasil - cruzado
 Bulgária - lev
 Burundi - franco
 Butão - rúpia
 Cabo Verde - escudo
 Camarões - franco
 Camboja - riel
 Canadá - dólar
 Centro Africano - franco
 Chade - franco
 Chile - peso
 China - yuan
 Chipre - libra
 Cingapura - dólar
 Colômbia - peso
 Comoras - franco
 Congo - franco
 Coreia do Norte - won
 Coreia do Sul - won
 Costa do Marfim - franco
 Costa Rica - colón
 Cuba - peso
 Dinamarca - coroa
 Djibouti - franco
 Egito - libra
 El Salvador - colón
 Equador - sucre
 Espanha - peseta
 Estados Unidos - dólar
 Etiópia - birr
 Fiji - dólar
 Filipinas - peso
 Finlândia - markka
 Formosa - dólar
 França - franco
 Gabão - franco
 Gâmbia - dalasi
 Gana - cedi
 Granada - dólar
 Grécia - dracma
 Guatemala - quetzal
 Guiana - dólar

Guiné - syli
 Guiné Bissau - peso
 Guiné Equatorial - ekuele
 Haiti - gourde
 Holanda - florim
 Honduras - lempira
 Hungria - florim
 Iêmen - riyal
 Iêmen do Sul - dinar
 Índia - rúpia
 Indonésia - rúpia
 Irã - riyal
 Iraque - dinar
 Irlanda - libra
 Islândia - coroa
 Israel - libra
 Itália - lira
 Iugoslávia - dinar
 Jamaica - dólar
 Japão - ien
 Jordânia - dinar
 Koweit - dinar
 Laos - kip
 Lesoto - rand
 Líbano - libra
 Libéria - dólar
 Líbia - dinar
 Lichtenstein - franco
 Luxemburgo - franco
 Madagáscar - franco
 Malásia - ringgit
 Malawi - kwacha
 Maldivas - rúpia
 Mali - franco
 Malta - libra
 Marrocos - dirham
 Maurício - rúpia
 Mauritânia - ouguiya
 México - peso
 Moçambique - metica
 Mônaco - franco
 Mongólia - tugrik
 Namíbia - rand
 Nauru - dólar
 Nepal - rúpia
 Nicarágua - córdoba
 Níger - franco
 Nigéria - naira
 Noruega - coroa
 Nova Zelândia - dólar
 Omã - riyal
 Panamá - balboa
 Papua Nova Guiné - kina
 Paquistão - rúpia
 Paraguai - guarani
 Peru - sol
 Polónia - sloty
 Portugal - escudo
 Qatar - riyal
 Quênia - shilling
 Reino Unido - libra esterlina
 República Dominicana - peso
 Roménia - ieu

Ruanda - franco
 Samoa Ocidental - tala
 San Marino - lira
 São Tomé e Príncipe - escudo
 Senegal - franco
 Serra Leoa - leone
 Seychelles - rúpia
 Síria - libra
 Somália - shilling
 Suazilândia - lilangeni
 Sri Lanka - rúpia
 Sudão - libra
 Suécia - coroa
 Suíça - franco suíço
 Suriname - florim
 Tailândia - baht
 Tanzânia - shilling
 Tchécoslováquia - coroa
 Togo - franco
 Tonga - pa'anga
 Transkei - rand
 Trinidad-Tobago - dólar
 Tunísia - dinar
 Turquia - libra
 Uganda - shilling
 União dos Emirados Árabes - dirham
 União Soviética - rublo
 Uruguai - peso
 Vaticano - lira
 Venezuela - bolívar
 Vietnã - dong
 Zaire - zaire
 Zâmbia - kwacha
 Zimbábue (ex-Rodésia) - dólar

A moeda de Luisinho era a penúltima da lista. E, ao verificar que precisaria ir a Zâmbia, na África, para gastá-la, comentou desconsolado:



O DINHEIRO FAZ HISTÓRIA



As vezes, o dinheiro se torna o principal personagem de uma questão política, podendo, até, mudar o rumo da História. Em algumas ocasiões na história do mundo isso já aconteceu. Vejamos. O Alasca, apesar de pertencer à América, foi conquistado pelos russos durante o século XVIII. E não havia jeito de os americanos retomarem o Alasca, até que entrou em cena o dinheiro. O czar Alexandre II declarou que



venderia aquela terra por 7,2 milhões de dólares. Isso foi em 1867; os Estados Unidos aceitaram, a compra foi feita, e hoje o Alasca é o maior estado dos Estados Unidos.

Houve também uma possessão francesa na América do Norte que só foi recuperada pelos Estados Unidos através do dinheiro. Foi a Luisiana: ela foi comprada de Napoleão, que a vendeu aos americanos por 15 milhões de dólares.



FIQUE LIGADO!



HISTÓRIA DO JORNALISMO

O termo **jornalismo** significa atualmente todas as formas de comunicação, ao público, de notícias, seus comentários e interpretações. Jornalista é o profissional da imprensa, seja escrita ou falada (jornal, revista, televisão, rádio, etc.). Peninha é um jornalista, porque trabalha na imprensa, colhendo e redigindo notícias.

Podemos dizer que o jornalismo apareceu no mundo junto com os primeiros agrupamentos humanos, quando os homens aprenderam a comunicar-se entre si. As notícias, então, eram passadas adiante oralmente, isto

é, de boca em boca. E entre esses primitivos "jornalistas" da Idade da Pedra já devem ter surgido os primeiros repórteres, mas também os primeiros fofoqueiros e boateiros, espalhando, com certeza, notícias tendenciosas, maldosas ou infundadas.



A primeira publicação periódica da história talvez tenha aparecido entre os gregos: *Efemérides*. Anunciava a posição do Sol e as fases da Lua; quer dizer, estava mais para almanaque do que para jornal.

Mas a mais antiga forma de jornalismo que se conhece com segurança foram as *Acta Diurna* de Roma, criadas pelo imperador Júlio César em 69 a.C., e de que falaremos mais adiante.

Já os mais antigos vestígios da imprensa, isto é, da arte de imprimir, foram encontrados na China. Entre 971 e 983 da nossa era, foi impresso o *Tripitaka* (bíblia budista). Na execução desse difícil trabalho foram usados 130 000 blocos de madeira. Vocês já pensaram no trabalho que teve o tipógrafo para compor o livro com tantos blocos de madeira? Só poderia ser um chinês, com sua tradicional paciência...



Em 1041 os chineses aperfeiçoaram o seu sistema. Pi-ching talhou blocos de argila na forma de sinais alfabéticos e os fixou numa base, compondo uma página. Depois, era só mergulhar essa placa na tinta e pressionar sobre o papel: estava feita a impressão. Com a vantagem de que as letras podiam ser deslocadas e remontadas noutra disposi-

ção, formando então nova página. Pi-ching foi, portanto, o precursor da imprensa moderna, inventando os tipos móveis, ou seja, os moldes de letras dotados de mobilidade. Mas seu sistema não resistia ao uso prolongado e não retinha bem a tinta. Por isso a Europa não o adotou.

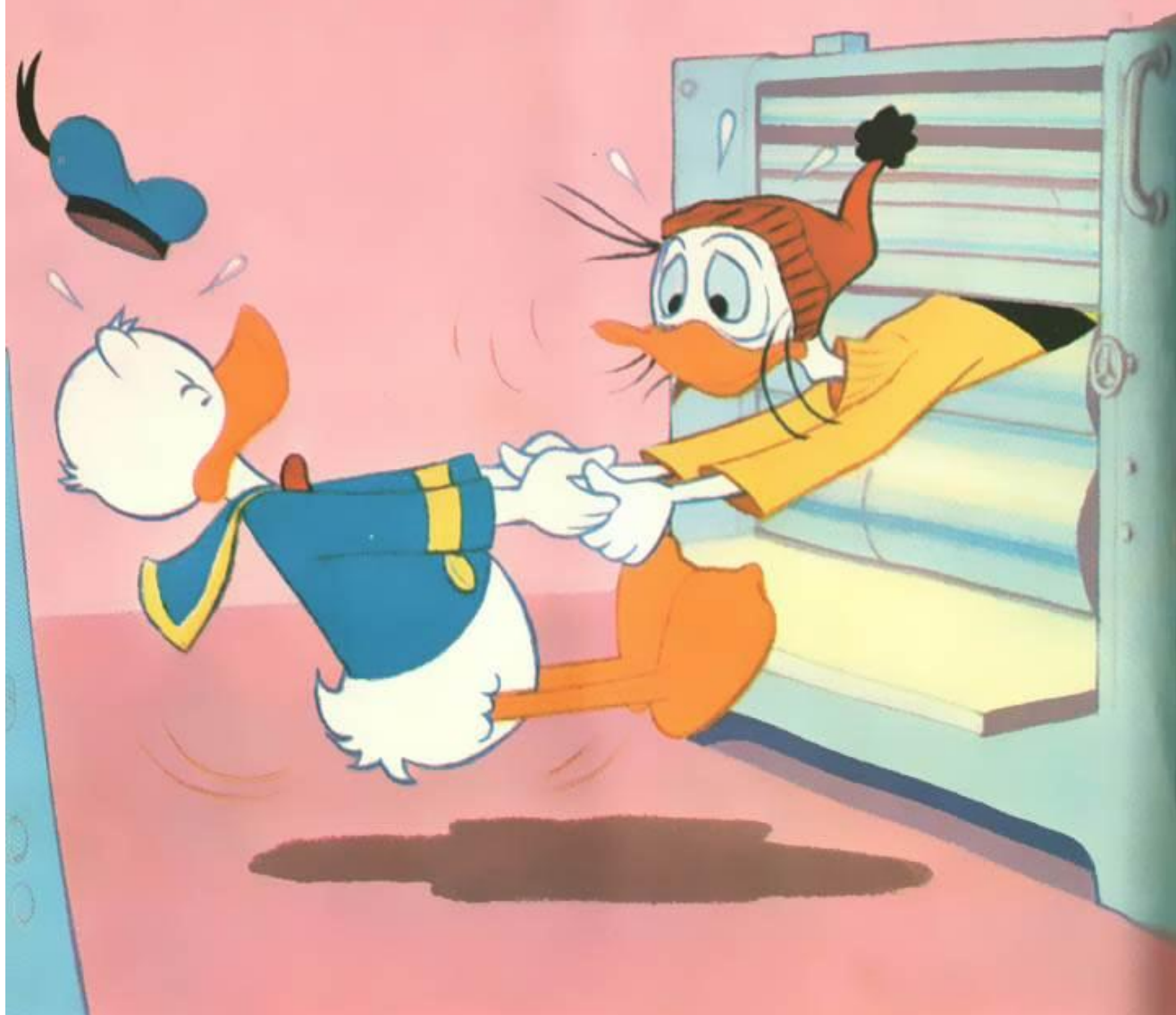
Séculos depois, o alemão João Gutenberg criou, em

1440, os tipos móveis fundidos em metal (chumbo) e construiu uma prensa metálica, que imprimia as folhas com maior rapidez. Nascia assim a primeira máquina impressora, que daria origem a todas as que viriam mais tarde.

Essa importante invenção revolucionou todos os métodos de divulgação de notícias. Com o crescimento das cidades e do comércio por toda a Europa, veio a necessidade de se saber o que ocorria em locais distantes. Para saberem das notícias e as distribuírem aos leitores, os primeiros impressores precisavam via-

jar bastante. Mesmo assim, seus informes eram publicados a intervalos muito irregulares. Em 1622, doze impressores de Londres, Países-Baixos e Alemanha combinaram uma troca sistemática de notícias. Desse modo já podiam publicar jornais com certa regularidade.

Apesar de a imprensa ter sido inventada no século XV, só em 1605 apareceu o primeiro semanário de periodicidade regular: o *Nieuwe Tijdinghen*, de Antuérpia (Bélgica). Mas o primeiro periódico de sentido jornalístico foi o *Frankfurter Journal*, semanário fundado em 1615 por Egenolf Emmel



na Alemanha. Em 1622 surgia em Londres o *Weekly News* que, em 1638, conseguia ser o primeiro a publicar notícias estrangeiras.

A atividade jornalística teve início em Portugal, em 1641; na Itália, em 1645; na Espanha e na Polônia, em 1661.

No século XVIII, com o aperfeiçoamento dos correios, houve maior difusão dos jornais e mais facilidade para o recebimento de noticiário. Nessa época o jornalismo começava a virar profissão, deixando de ser um "bico" dos impressores. Logo no início desse século aparecia na Inglaterra o pri-

meiro jornal diário, lançado por Elizabeth Mallet: *The Daily Courant*.

O século XVIII marca também o começo do desenvolvimento do jornalismo nos Estados Unidos. Em 1704 aparecia o primeiro jornal americano, o *Boston News Letter*. O jornal mais antigo da América ainda em circulação é o *New Hampshire Gazette*, fundado em 1756.

O primeiro jornal brasileiro, o *Correio Brasiliense*, apareceu em 1808 em... Londres. Logo depois aparecia a *Gazeta do Rio de Janeiro*. Começava o jornalismo brasileiro, três séculos depois da primeira "reportagem" aqui escrita por Pero Vaz de Caminha.



...E O JORNAL GANHOU UM RIVAL

Um novo brinquedo — foi o que muitos pensaram quando viram pela primeira vez aquela caixinha misteriosa que falava: o rádio. Embora inventado em 1896, foi somente depois da Primeira Guerra Mundial que o rádio se popularizou. E nos Estados Unidos e Europa começaram a ser transmitidos os primeiros programas com discos e artistas amadores.

Mas o marco histórico do uso do rádio como veículo de comunicação de massa foi a transmissão dos resultados da eleição presidencial americana, em 1920. Era o

início da radiodifusão. Depois, em 1931, 300 000 pessoas ouviram a irradiação da luta de boxe entre Dempsey e Carpentier. Com as primeiras transmissões desse tipo, **narrando o fato enquanto ele acontece**, o rádio tornou-se um importante veículo de imprensa. O jornal havia ganhado um sério concorrente.

A partir daí, todos que-

...E AGORA COM VOCÊS
O 384º CAPÍTULO DA
EMOCIONANTE NOVELA:
**"HA' REPOLHO
PARA TODOS"!**



riam ter o seu rádio e isso foi expandindo a nova indústria. As estações já existentes começaram a transmitir programas, primeiro com artistas amadores, depois com profissionais. Logo, o rádio era usado também na divulgação de anúncios comerciais e propaganda política.

Com as radionovelas, programas humorísticos e de variedades, o rádio ia-se popularizando cada dia mais. Nos países mais adiantados, ele serviu para educar o gos-

to do público, difundindo a boa música.

Quando apareceu a televisão, o prestígio do rádio ficou um pouco abalado. Mas o rádio provou que pode e deve sobreviver, inovando-se e adaptando-se às novas circunstâncias. No Brasil, por exemplo, o rádio ainda é importante, porque em certas regiões distantes é o único veículo de comunicação que consegue chegar, informando e divertindo a população.

UMA RUA SÓ PARA OS GRANDES JORNAIS

Parece que os ingleses adoram estar sempre bem informados, no que, aliás, estão certos. A imprensa lá tem uma importância tão grande que em Londres existe até uma rua, a Fleet Street, onde se localizam os edifícios dos maiores jornais: *Daily Telegraph*, *Daily Express* e *Sunday Express*. Essa rua é famosa por ser um centro dos maiores debates sobre acontecimentos políticos da Inglaterra e do mundo. Por ela transitam jornalistas e escri-

tores famosos. Charles Dickens e Graham Greene, dois escritores ingleses, fizeram ponto na Fleet Street.



LUZES, CÂMARA, AÇÃO: É O TELEJORNAL



O primeiro passo que Neil Armstrong deu na Lua foi visto, na mesma hora, por milhões de telespectadores da Terra. Era um grande passo, também, no progresso dos meios de comunicação. Para saber o que se passava num lugar tão distante, o homem não precisava mais esperar pelas edições dos jornais.

A televisão deu ao jornalismo a transmissão de imagem, som e movimento, de forma instantânea. Uma notícia dada pela TV chega várias horas na frente do jornal. Por isso a televisão revolucionou a reportagem.

A técnica do telejornal é informar mostrando. En-

quanto as câmaras captam as imagens, o locutor vai narrando o que acontece ou fazendo comentários para orientação do telespectador. Também se pode apresentar a notícia e ilustrá-la com diapositivos, fotos, mapas, desenhos e radiofotos. Outros recursos do telejornalismo são as telecâmaras portáteis e as gravações.

Uma das vantagens da TV é a possibilidade de se interromper um programa e transmitir ao vivo, diretamente do local, um acontecimento no mesmo instante em que ele está ocorrendo. Por isso é o meio de comunicação de massa mais rápido e dinâmico.

FEITICOS & FEITICÉIROS



A CABALA

Cabala, do hebraico **kab-balah** (tradição), é uma interpretação misteriosa da Bíblia, transmitida oralmente pelos iniciados. Por isso é também chamada de **lei oral**, em contraposição à **lei escrita**, dada por Deus a Moisés.

Essa interpretação baseia-se na suposição de que cada palavra e até cada letra tem um sentido oculto. A Cabala afirma que tudo vem de Deus, que o mal é resultante do afastamento de Deus, a alma é eterna, e, se for pura, ela vencerá o mal.

Os elementos principais da Cabala são o sistema de interpretação numérica e a doutrina da emanção — to-

dos os seres do universo são uma emanção da substância divina única.

Segundo a Cabala, todos os homens são dotados de poderes mágicos que podem ser desenvolvidos. Ela também abrange os espíritos e os demônios e as formas de controlá-los. E para tanto faz operações místicas envolvendo anagramas, nomes de espíritos e anjos revelados através de cálculos e permutas ou trocas de palavras e números.

Do nome Cabala derivou o adjetivo **cabalístico**, que significa "aquilo que é relativo a cabala ou magia, secreto, misterioso".



TODOS OS BRUXOS DO MUNDO

Na Idade Média, os espíritos malignos andavam soltos; a bruxaria campeava, a ponto de preocupar Carlos Magno, rei dos francos, que procurava combatê-la com leis severas. Milhares de bruxas foram condenadas à morte, mas, mesmo assim, o **sabá** ainda prosperava pelo século XVI. Era a assembléia noturna de bruxos e bruxas que se realizava aos sábados à meia-noite, de preferência em lugares ermos rodeados de pântanos, onde nenhum curioso se aventurasse.

Conta-se que as bruxas tinham de ir para essas reuniões por ... via aérea. Iam montadas em velozes bodes, burros e cavalos voadores. As mais moderninhas já iam de vassoura, provavelmente de "Fórmula 1".

O sabá funcionava, entre outras coisas, como uma espécie de "vestibular" para os candidatos a bruxo. Eram marcados, após a reunião, com um sinal em forma de gato preto ou pata de sapo. Preparavam-se também poções mágicas e depois realizavam um festim, onde diversos manjares eram servidos. Essa "festinha" era presidida pelo próprio capeta, que aparecia disfarçado como o chefe dos bruxos. Havia ainda o grande sabá

anual, onde — dizem — compareciam todos os demônios, que eram em número de 7 405 925!



HOJE!
NÃO PERCAM!
SENSACIONAL
REUNIÃO DE
BRUXAS
NESTE LOCAL!

T'ESCONJURO, PÉ-DE-PATO, MANGALÔ, TRÊS VEZES, VÃO FAZER "FESTA" ASSIM NO RAIQUE OS PARTA!



CASTELOS MAL-ASSOMBRADOS



A Grécia era a terra dos deuses, a Alemanha era a terra dos vampiros, mas, em matéria de castelos mal-assombrados, a Escócia ainda é a tal.

Um dos mais conhecidos é o de Holyrood, que foi residência, por algum tempo, da rainha Maria Stuart. Em 1560, bela e com apenas

dezoito anos, ela já havia enviuvado. Conta-se que Chastelard, um poeta, se apaixonou perdidamente por ela, certa vez, ao vê-la adormecida. Sem pensar no que fazia, inventou de esconder-se nos aposentos de Maria para estar mais perto de sua amada. Acontece que a rainha não gostou muito da idéia: ao dar com ele, chamou os guardas e mandou prendê-lo. Por sua ousadia, o pobre Chastelard foi condenado à morte.

Mas seu nome não morreria; ficou ligado a uma lenda que até hoje perdura. Contam que seu fantasma

perambula pelos corredores do castelo declamando versos em voz cavernosa e, quando alguém tem o "prazer" de avistá-lo, ele indica o local onde foi decapitado.

Já o castelo escocês de Glamis tem um fantasma famoso: é o do rei Duncan, que foi assassinado por seu primo Macbeth. Foi esse crime que inspirou a conhecida peça de Shakespeare, do mesmo nome.

Conta-se que volta e meia o fantasma do rei Duncan aparece clamando por vingança e pedindo castigo

para o usurpador do seu trono. Como se esse fantasma não bastasse, o castelo Glamis ainda tem um time completo deles. O principal é o de Lady Glamis, cujos irmãos eram odiados pelo rei Jaime V da Escócia. Para se vingar deles, o rei acusou Lady Glamis de bruxaria e mandou queimá-la viva.

Hoje, o fantasma da dama vai todo dia rezar na capela do castelo. Nas sextas-feiras, à meia-noite, os fantasmas dos juízes injustos também comparecem. É que eles condenaram Lady Glamis sem provas e por isso pedem perdão à vítima. Mas a dama — perdão, seu fantasma — não quer saber de nada e recusa os pedidos.

O castelo Penkaet, perto de Haddington, também na Escócia, arranhou um fantasma importantíssimo em 1949. Seu proprietário comprou uma cama que pertenceu ao rei Carlos I da Inglaterra e que morreu decapitado em 1649. Pois dizem que desde então o fantasma do rei dorme todas as noites nessa cama. De manhã, o lado direito dela aparece marcado, como se alguém houvesse realmente dormido ali. Mas o travesseiro do lado esquerdo aparece com a marca de uma cabeça, enquanto o resto da cama continua liso. Coisas de fantasmas...



PÁSSAROS-FEITICEIROS



Talvez Maga e Min não saibam disso, mas, se soubessem, ficariam despeitadas. No Brasil elas têm alguns concorrentes na forma de... aves! Pois é, são pássaros que a superstição popular considera feiticeiros, dotados de poderes mágicos. Vejamos alguns deles.

Primeiro, o **acauã**. Trata-se de um simpático gavião amazônico. Diz o povo que quem ouve o seu canto fica enfeitiçado e começa logo a arremedá-lo: acauã! acauã! acauã! Sim, pois o canto desse pássaro é igual ao seu próprio nome.

Contam os sertanejos que as cobras temem o acauã, seu inimigo mortal. Por isso, eles imitam, o

canto do acauã, para afugentar cobras venenosas.

Outro pássaro-feiticeiro é o **saci**, um cuco cinzento que vive sempre sozinho em casas ou fazendas abandonadas. Ali ele fica tramando seus feitiços, vejam só. (Só não sabemos se usa também um caldeirão, como a Maga.)

Outra crendice amazônica diz que a **juritipepena** é uma ave sofredora que mora dentro de uma planta. Se alguém a irritar — fazendo, por exemplo, perguntas indiscretas —, ela é capaz de enfeitiçar a pessoa, deixando-a paralítica. Sabedores dessa história, muitos pajés invocavam os poderes dessa juriti contra os inimigos.

SORTE & SUPERSTIÇÃO



O QUE É A SORTE, AFINAL?



Sorte é o nome que a gente dá a tudo aquilo que não se pode prever. Outros sinônimos de sorte são **destino**, **acaso**. E, quando acontece alguma coisa boa, falamos em "boa sorte". Quando ocorre alguma coisa ruim, falamos em "azar". Está certo pensar assim?

Achamos que não. Já que a **sorte**, ou o **destino**, ou o **acaso** não podem mesmo ser previstos, devíamos chamar tanto a "boa sorte" como o "azar" de ... **inesperado**. Não é verdade? Pois, se não conhecemos o que irá acontecer com cada pessoa, tudo que sucedesse fora do normal deveria ser chamado de **inesperado**, somente, ou

seja, algo que não estava previsto.

Não devemos achar que uma pessoa vence ou perde devido à **sorte** ou ao **azar**. As coisas que nos acontecem têm sempre uma causa. Daí vem o antigo ditado: "Ajuda-te, que Deus te ajudará". Quem se esforça acaba vencendo os obstáculos. E quem faz corpo mole acaba se dando mal, mais cedo ou mais tarde. Em outras palavras: quem faz a sorte — boa ou má — é a própria pessoa!

Mas... e o Gastão? Ora, o Gastão é o Gastão: quer dizer, é um pato fora de série. É como o Pelé: não tem outro igual!

O QUE É SUPERSTIÇÃO?

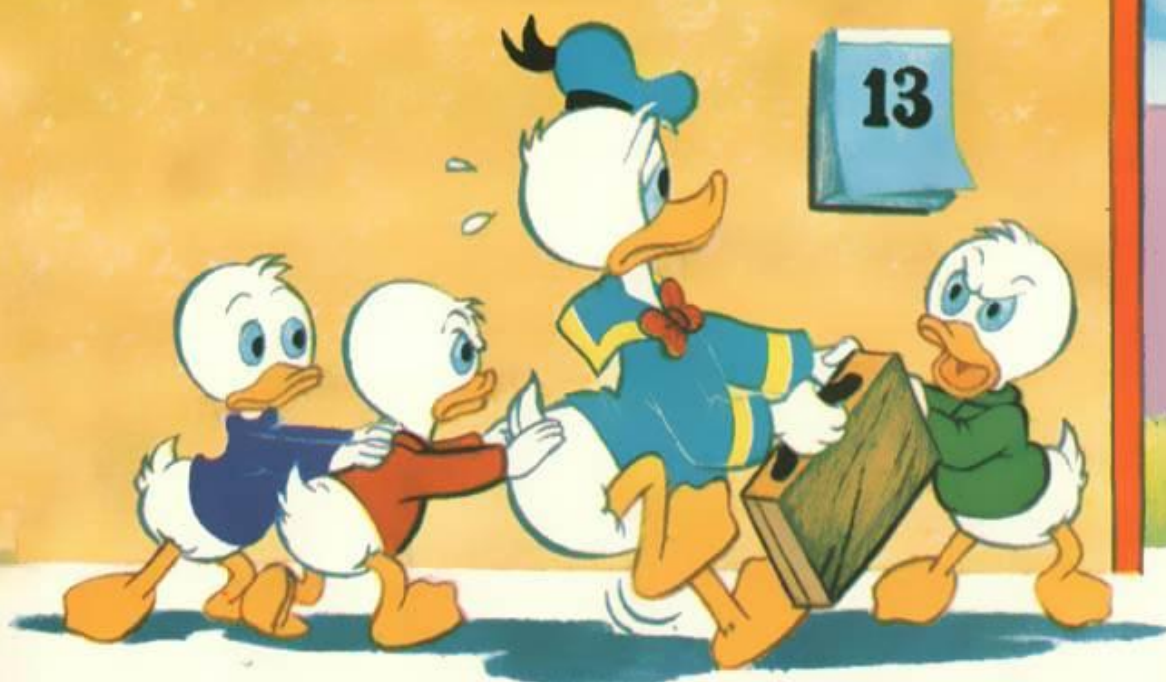
Mas, afinal, o que é superstição? O Pateta, por exemplo, detesta essa palavra, pois toda vez que tem de pronunciar aquele "s" solto no meio dela, ele se atrapalha todo...

Outras pessoas que não gostam de superstição são os cientistas. É que supersti-

ção é uma espécie de crença no poder mágico de certas coisas ou fatos, mas sem qualquer base científica. Por exemplo: muita gente não é capaz de passar por baixo de uma escada, pois julga que isso **dá azar**.

E não há nenhuma lógica para provar isso!





A SEXTA-FEIRA 13

Uma das superstições mais difundidas é a de que a sexta-feira é um dia agouroso, especialmente se ocorrer num dia 13. Essa crendice é mais popular entre os cristãos. A razão disto é o fato de Jesus Cristo haver sido crucificado numa sexta-feira e de que, na última ceia, havia treze pessoas à mesa.

Deve-se aceitar essa superstição? Em 1936 uma firma de seguros publicou a relação dos acidentes ocorridos nos últimos cinco anos, na Inglaterra. Pois bem: o dia em que ocorreram menos desastres havia sido a tão caluniada sexta-feira! E o domingo, tão respeitado, fora o dia em que

tinha havido mais acidentes!

Outra estatística curiosa foi feita pelo jornal norte-americano *Norfolk Behavior*: Colombo partiu para sua famosa expedição numa sexta-feira, dia 21 de agosto de 1492. No dia 12 de outubro desse ano, uma sexta-feira, avistou terra pela primeira vez. Em 14 de março de 1493, sexta-feira, chegou a Palos levando a boa nova. No dia 23 de novembro de 1493, sexta-feira, chegou a Hispaniola, realizando sua segunda viagem. E foi também numa sexta-feira, em 13 de junho de 1494, que ele desvendava o Novo Mundo. Quer dizer: a sexta-feira **não é tão** azarada assim, não é mesmo?

O PÉ-FRIO

Assim como existe o Gastão, com a sua fenomenal boa sorte, muita gente acredita que existe o contrário: a pessoa que só tem azar e, além disso, ainda transmite a urucubaca para os outros. Seu apelido é **pé-frio**. Mas de onde vem esse nome? De uma antiga superstição. Desde tempos remotos que muita gente acredita que todo mundo tem um pé frio, que seria o esquerdo. No célebre livro *Satiricon*, em que o escritor Petronio retrata a vida cotidiana de Roma durante o século I, há uma referência ao

banquete de Trimalcião, onde existiam escravos só para avisar os convidados de que deveriam entrar no salão com o pé direito. Até mesmo Santos-Dumont, o pioneiro da aviação, não escapou dessa crendice. Ele chegou a ponto de planejar e construir, para sua residência em Petrópolis, no Estado do Rio, escadas muito especiais. Nelas, as pessoas só poderiam subir ou descer com o pé direito. Nem o professor Pardal conseguiria ter uma idéia tão diferente contra os pés-frios. Também, ele não é supersticioso...



PLANTAS QUE DÃO SORTE

OBA! ACHEI UM TREVO DE QUATRO FOLHAS! AGORA VOU TER TANTA SORTE QUANTO O GASTÃO!

É que uma antiga crença, vinda da Europa, vê no trevo de quatro folhas um portador da sorte. Os druidas (antigos sacerdotes gauleses) consideravam o trevo sagrado. Na Suíça, França e Itália acredita-se que quem o achar conquistará eterna felicidade. Mas o melhor ainda é **sonhar** com o trevo.

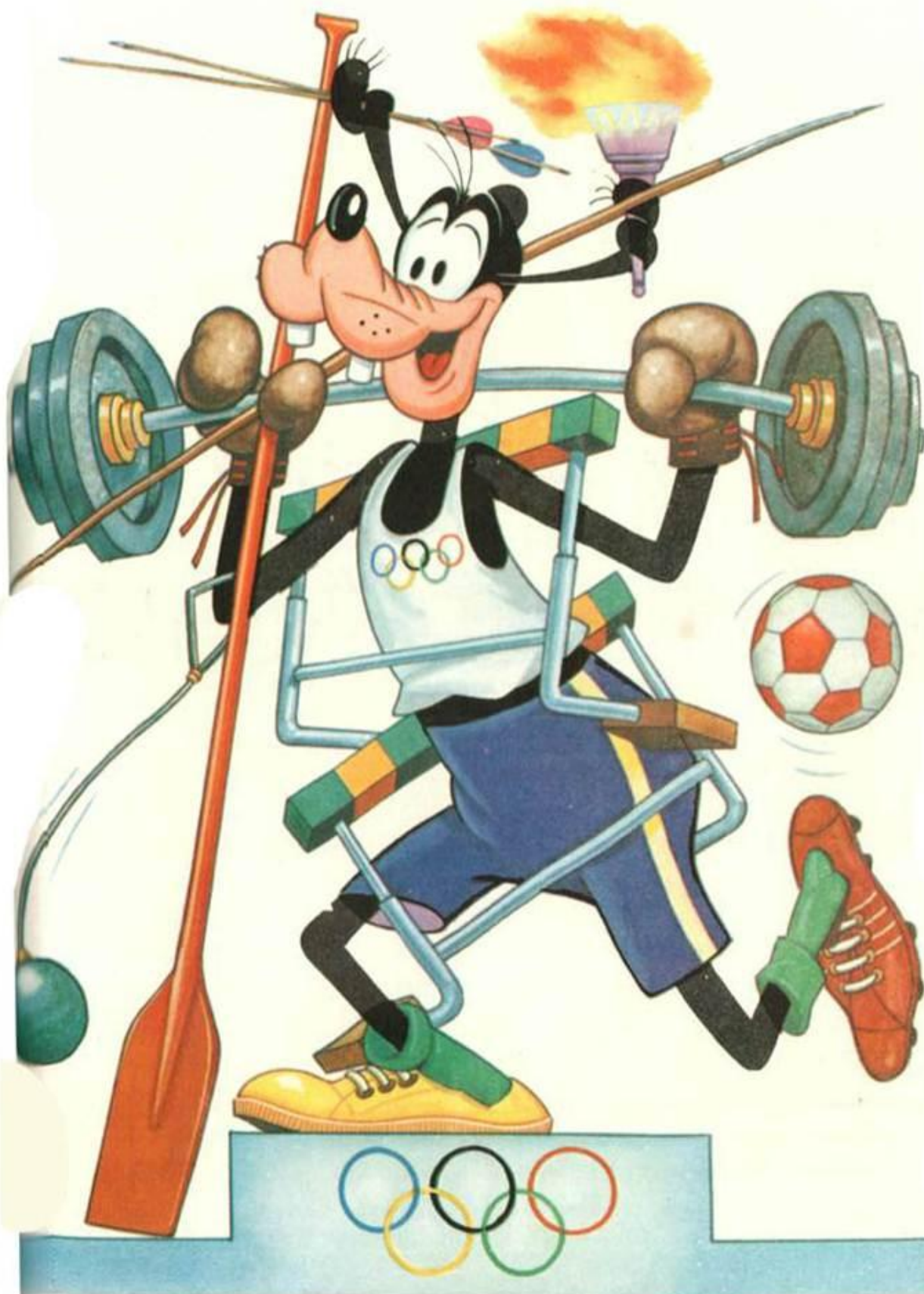
Há muitas crendices ligadas a outras plantas. Na Espanha se diz que na noite de São João todas as ervas más, inclusive as venenosas, perdem suas qualidades maléficas. Existe, na Rússia, curiosa superstição: quem encontrar certa espécie de samambaia conquista a sabedoria suprema. Mas essa planta só floresce à meia-noite, por um único instante. E para vê-la é preciso lutar com o diabo.

Outra estranha lenda, na Inglaterra, conta que na noite de São João nasce uma flor, que torna invisível

aquele que a colher. Na Suécia as moças colhem nove flores cada uma, num terreno diferente. Fazem um buquê e colocam debaixo do travesseiro. Aí, o sonho que tiverem valerá como um presságio.



O IMPORTANTE É COMPETIR



Os doze trabalhos de Hércules

Depois de realizar façanhas incríveis, ele recebeu de Zeus o dom da imortalidade.



As Olimpíadas começaram há muito, muito tempo atrás. Sabe quando? Bem antes de Cristo. Tão antes que há sérias dúvidas sobre a data exata de seu início.

Por causa dessas dúvidas, surgiram algumas lendas. A mais famosa tem Hércules como personagem principal. Você

já ouviu falar dele? Pois Hércules foi um dos heróis da mitologia grega, cujo deus supremo, Zeus, era justamente seu pai.

Sendo seu filho, ele nasceu com muita força e muitos poderes. Para mostrar que não viera ao mundo para brincadeiras, ainda no berço, em vez de ficar mamando

como todo bebê, sabe o que ele fez? Estrangulou duas serpentes que sua tia Hera, uma mulher muito ciumenta e perversa, colocara no berço para matá-lo.

Se era assim pequenino, imagine depois, quando cresceu. Mas a culpada de tudo deve ter sido a Hera, que não sossegou enquanto não o apanhou de jeito. Um dia, usando de seus feitiços mágicos, conseguiu enlouquecer o sobrinho que, fora de si, matou a própria mulher e também os filhos.

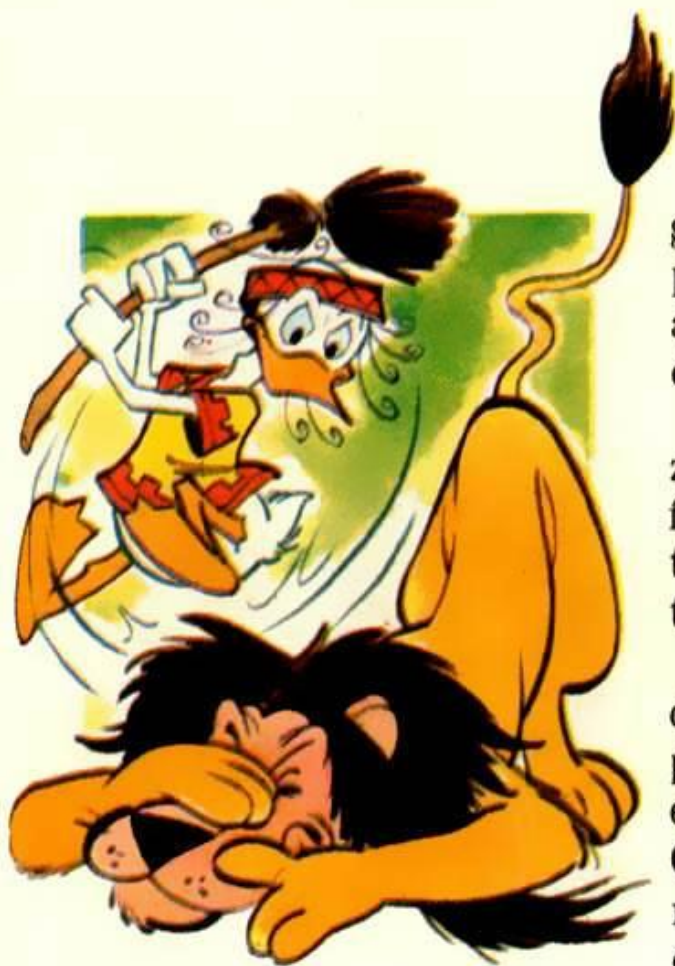
Passado o encanto, Hércules viu o que fizera e ficou desesperado. Decidiu então procurar o rei Euristeu.



— O que devo fazer para pagar pelos meus pecados? — perguntou-lhe Hércules. O rei Euristeu era sábio. Já naquele tempo ele sabia que o esporte é o melhor remédio para os males do espírito. E deu a solução:

— Hércules, só há um caminho.





— Deixar o Olimpo para sempre... — conformou-se Hércules.

O Olimpo, montanha inacessível, era o lugar onde viviam os deuses

gregos. Abaixo do Olimpo, ficava Olímpia, na antiga Élida, à margem direita do rio Alfeu.

— Não — tranquilizou-o o rei. — Para purificar seus pecados, você terá que executar doze trabalhos.

Hércules logo concordou. Mas nem de longe poderia imaginar o que o esperava.

Os doze trabalhos eram mesmo só para um Hércules agüentar. Veja só:

1. Matar o terrível leão de Neméia. (Esse ele matou logo e de sua pele fez um belo manto com o qual passou a se vestir. Mas a dureza mal começara.)

2. Matar a não menos





terrível hidra de Lerna, de nove cabeças.

3. Capturar, vivo, o javali de Erimanto.

4. Capturar, também viva, a espertíssima corça de Cerínia. Ela era um verdadeiro tesouro: tinha chifres de ouro e pés de bronze.

5. Matar os medonhos pássaros carnívoros do lago Estínfale.

6. Limpar as cavalariças gigantescas do rei Áugias, da Élide. Foi dose cavalgar: estavam tão mal-cheirosas que, para fazer uma limpeza

completa, Hércules precisou desviar o curso dos rios Alfeu e Peneu.

7. Capturar o touro branco de Creta. Animal incontrolável, ele vinha devastando as colheitas de toda a área. A essa altura, por sinal, Hércules já devia estar meio cansado. Não era para menos. Mas os seus trabalhos ainda não haviam terminado.

8. Capturar os cavalos carnívoros de Diomedes, rei da Trácia.

9. Roubar o cinto mágico de Hipólita, rainha.



das Amazonas. Como todos sabem, as Amazonas cavalgam muito bem. Para alcançá-las Hércules deve ter batido o primeiro recorde da história das corridas de cavalo.

10. Capturar os bois



do gigante Gerião. Com a prática que adquirira em caçar cavalos carnívoros, touros brancos e corças de chifres de ouro, até que Hércules se desincumbiu dessa tarefa com relativa facilidade.

11. Colher os pomos de ouro das Hespérides. Eram frutos mágicos de valor incalculável. Diziam que não tinham um gosto tão bom assim, mas quem os provava tornava-se imortal.

12. Finalmente — ufa! —, o pior de tudo: descer ao Inferno e raptar de lá seu guardião, o assustador cão Cérbero.

E não é que Hércules fez tudo o que o rei man-

dara? Como recompensa, teve seus pecados perdoados e Zeus o chamou de volta ao Olimpo, concedendo ao superfilho o dom da imortalidade.

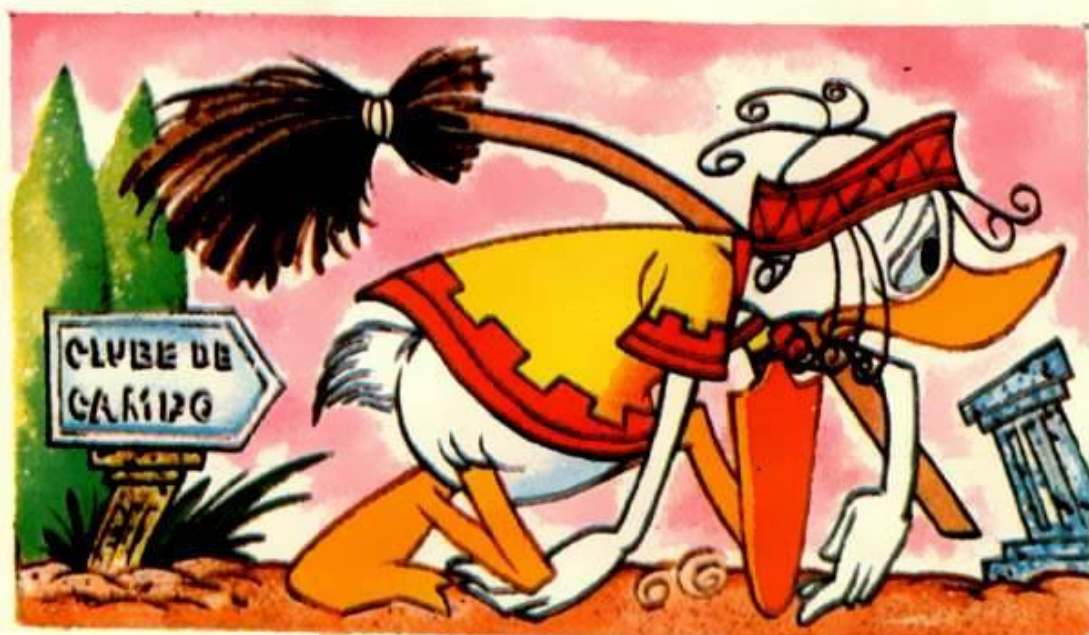
Cumpridos os desafios, Hércules tratou de descansar — pois mesmo os deuses e heróis da mitologia não são de ferro. Apesar disso, ele não estava satisfeito com as recompensas que recebera. E resolveu criar os Jogos Olímpicos para homenagear Zeus e a si mesmo.

A partir daí, diz a lenda, os gregos antigos começaram a disputá-los de quatro em quatro anos, em honra não só de



Zeus e de Hércules mas de todos os deuses do Olimpo.

Só que — como vocês já devem ter calculado — nunca mais apareceu no mundo um atleta como Hércules.



No tempo dos deuses

*Para que a Élide não fosse
destruída pela peste,
os Jogos Olímpicos tiveram de voltar.*

A história de Hércules e de suas proezas pertence à mitologia. A verdadeira História das Olimpíadas é muito mais recente: tem apenas uns 2 500 anos!

E está envolta na aura de lenda que sempre cerca os grandes aconte-

cimentos esportivos ou as façanhas de seus heróis. Segundo se conta, durante muito tempo os Jogos Olímpicos deixaram de ser disputados. Vai ver que os gregos ficaram decepcionados só porque ninguém era capaz de ter, nos velhos estádios,



um desempenho comparável ao de Hércules nos seus doze trabalhos.

Mas, no ano 884 a.C. (a.C. quer dizer “antes de Cristo”, pois nosso calendário começou a ser contado após seu nascimento), algo de muito grave ocorreu na região grega da Élide. Uma peste assolava toda a área. Desesperado com o que estava acontecendo, o rei Ífito foi consultar a sacerdotisa Pítia. É aí que a lenda novamente se confunde com a nossa história.

— Os deuses só farão



cessar a peste — anunciou a Pítia, muito segura de si — se voltarem os Jogos Olímpicos.

Então, os jogos voltaram e aí passaram a ser





realizados regularmente, como agora, de quatro em quatro anos. Oficialmente, porém, eles se contam a partir de 776 a.C., quando se iniciou o registro dos nomes dos campeões.



E como eram as Olimpíadas naqueles tempos? Muito diferentes das atuais. Duravam cinco dias e havia provas para adultos e para efebos — o nome grego para adolescentes. Veja só como era a programação:

Primeiro dia — Sacrifícios e cerimônias de abertura.

Segundo dia — Provas especiais para efebos: “dromos” (uma corrida em volta do estádio), lutas e pentatlo (uma corrida, lançamentos de disco e dardo, salto em distância e luta).

Terceiro dia — Provas para adultos: “dromos”, “diaulo” (semelhante ao “dromos”, mas consis-

tindo de duas voltas em torno do estádio) e lutas.

Quarto dia — Provas eqüestres, pentatlo e corridas com armas.

Quinto dia — Cerimônias de encerramento, proclamação dos heróis e novos sacrifícios.

As Olimpíadas mudaram bastante, não? É bem verdade, entretanto, que algumas coisas ficaram. Por exemplo: os campeões de cada modalidade já recebiam troféus de valor simbólico. Só que, no lugar das medalhas de hoje, ganhavam uma coroa feita de ramos de oliveira. De-

pois, participavam de grandes festanças, com banquetes, vinhos e presentes. Transformavam-se em autênticos heróis e eram conduzidos às suas cidades em carros puxados por quatro imponentes cavalos.

Quase sempre, os campeões tinham regalias pelo resto de suas vidas. É que os gregos acreditavam que deviam a eles a extinção da peste terrível, pois seus feitos acalmavam a ira dos deuses do Olimpo.

Viu como a lenda, outra vez, se confunde com a História?



Os jogos acabam...

As coisas boas um dia se acabam. Chato, não é? Com as Olimpíadas da Grécia Antiga também foi assim. Lá pelo século II a.C. a Grécia foi anexada pela província da Macedônia e, aos poucos, seus usos e costumes entraram em decadência. Entre eles, claro, estavam os já famosos Jogos Olímpicos.

Naquela altura, os romanos, com um império muito grande e poderoso, já dominavam o mundo.

Quando eles começaram a incorporar à sua cultura as tradições que os gregos vinham perdendo, os jogos mudaram de cenário.

Mas, infelizmente, não duraram. Sabe por quê? É que os dois povos tinham duas idéias bem diferentes a respeito do esporte. Para os gregos, era participação — isto é, qualquer pessoa com saúde e disposição poderia correr ou arremessar discos, mesmo que não





fosse uma campeã. Para os romanos, entretanto, o mais importante era o espetáculo em si — quer dizer, o esporte valia mais como uma festa para se assistir.

Foi desse conceito que nasceu o circo romano. Uma espécie de estádio fechado (as ruínas de muitos deles existem até hoje), no circo eram realizadas lutas de gladiadores ou o sacrifício de cristãos e escravos, entregues ao apetite dos leões. Apesar de toda a crueldade, o povo se divertia muito com isso.

E os Jogos Olímpicos

foram então, lentamente, sendo esquecidos — até porque, em Roma, eles não tinham qualquer seriedade. Os próprios imperadores, de vez em quando, tomavam parte



em algumas provas para satisfazer sua vaidade. E ganhavam de qualquer jeito. Foi o que aconteceu com Nero.

Você já deve ter ouvido falar de Nero, não é mesmo? Nero era um imperador que ficou louco e um dia decidiu tocar fogo em Roma só para ver o incêndio do alto de uma torre. Antes de fazer isso, ele decidiu entrar nos Jogos Olímpicos. Competiu numa corrida de carros puxados por dez cavalos. Meio desastrado, levou um tombo no meio do percurso e não conseguiu terminar a prova. Mas, como era o único compe-

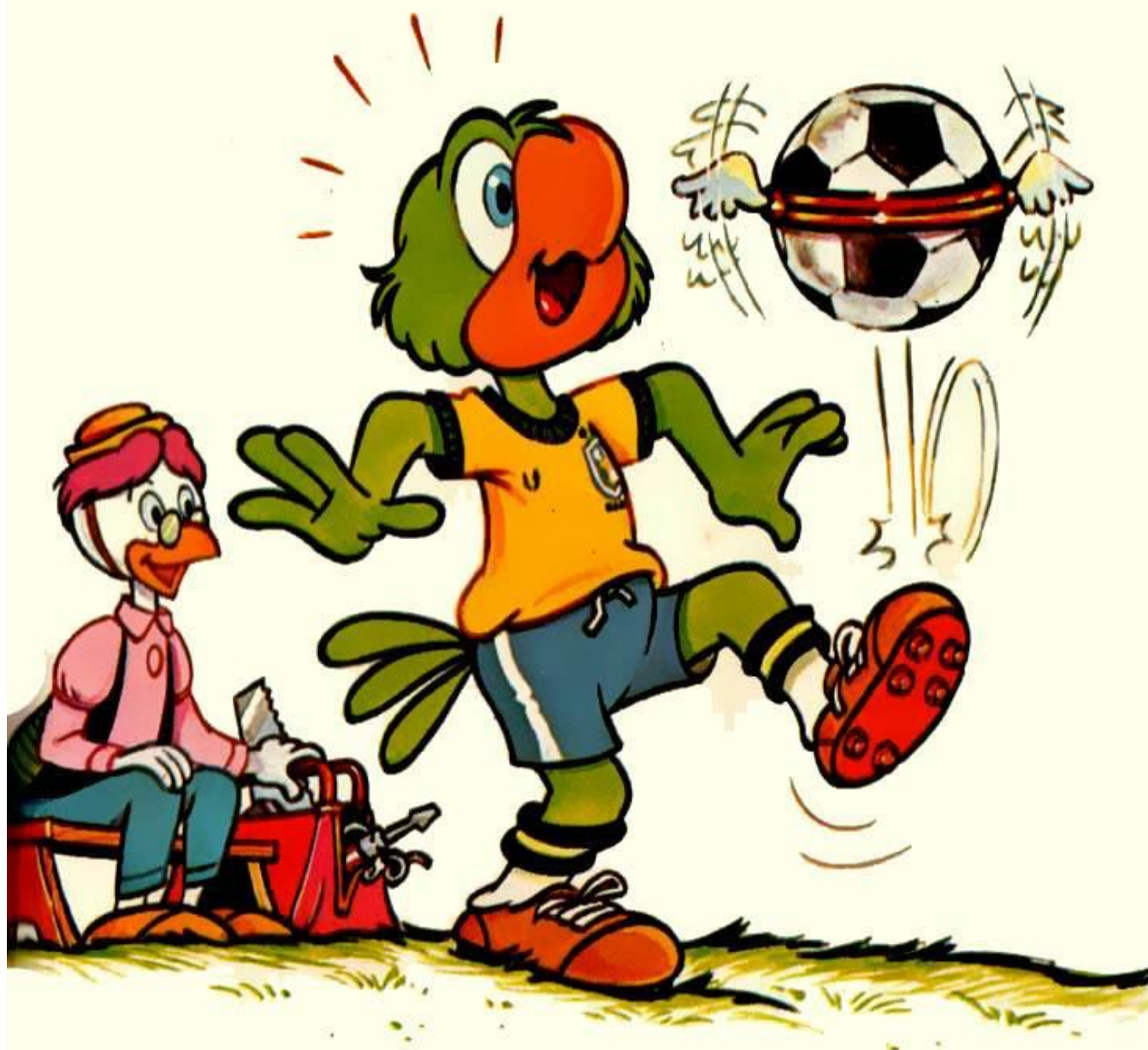
tidor, foi logo proclamado campeão.

Desse jeito, os jogos não poderiam mesmo durar. E, lá pelo ano de 390 de nossa era, foram extintos por causa da conversão ao cristianismo do imperador Teodósio I, que resolveu acabar com todas as festas de origem pagã, entre elas as Olimpíadas.

Não se ouviu mais falar de Jogos Olímpicos por séculos e séculos. Mas, da mesma forma que as coisas boas acabam, as coisas ruins não duram para sempre. Por isso, um dia as Olimpíadas teriam que voltar.



BOLA NA REDE!



OS PRIMEIROS TEMPOS DO FUTEBOL

As primeiras referências na história a um esporte que pode ter sido o "vovô" do futebol remontam ao ano 2500 a.C. e sua invenção é atribuída ao imperador chi-

nês Huang-ti. O jogo tinha por finalidade treinar soldados. Era disputado com uma bola de couro que se lançava além de duas estacas cravadas no chão.



Na antiguidade grega apareceu uma variante desse jogo, denominada *epyskiros*. Era praticado em Esparta no século I a.C. por equipes de quinze atletas que chutavam uma bexiga de boi cheia de areia. Pouco depois, surgiu em Roma o *harpastum*, considerado o primeiro futebol jogado com esquema preestabelecido. Os militares que o disputavam dividiam-se em dois grupos: defensores e ata-

cantes.

Na Idade Média apareceu na Itália o *gioco del calcio*, com equipes formadas por 27 jogadores, geralmente nobres. O gol era marcado quando a bola passava por cima de dois postes.

Na segunda metade do século XVII, os partidários do rei Carlos II, refugiados na Itália, levaram o *gioco del calcio* para a Inglaterra quando seu soberano foi restaurado no trono. Para

este jogo o terreno tinha que medir 120 por 180 metros e em suas extremidades havia dois postes de madeira, chamados *goal*. A bola já era de couro, cheia de ar.

Na Inglaterra o futebol começou a evoluir e transformar-se num esporte escolar. Mas suas regras varia-

vam muito, especialmente quanto ao uso das mãos no jogo. De 1810 a 1840 surgiram inúmeras regras com os nomes dos colégios onde o jogo era praticado: Eton, Harrow, Rugby, Shresbury, Westminster. Cada regra, porém, tinha características próprias, impedindo a dispu-



ta entre equipes de colégios diferentes. A questão foi resolvida em 1848, numa conferência realizada em Cambridge, onde se estabeleceu um código único de regras que serviria de base às leis atuais do futebol.

Notts County, o mais antigo clube de futebol inglês, pertencente até hoje à *Football League* (Liga de Futebol), aparecia em 1862. No ano seguinte era fundada em Londres a *Football Asso-*

ciation, que adotava, com ligeiras modificações, o regulamento de Cambridge.

A primeira partida internacional foi realizada em 1863 no Queen's Park de Glasgow, entre as representações da Escócia e Inglaterra, registrando-se um empate de 0 a 0. Em 1883/84 realizava-se o primeiro torneio internacional do mundo: o Campeonato Interbri-tânico.

Sempre na Inglaterra, o



futebol foi sofrendo uma acelerada evolução. Por isso, em 1885 iniciava-se lá o profissionalismo no futebol. No ano seguinte era criado o *International Board*, entidade encarregada de fixar e eventualmente mudar as regras do jogo. Para regulamentar o futebol profissional e organizar campeonatos fundou-se em 1888 a *Football League*.

A questão da arbitragem foi resolvida em 1890, com a definição e legalização das atribuições do juiz. Em 1891 era criado o pênalti, por sugestão da Federação Irlandesa.

A FIFA (Federação Internacional de Football Association), entidade que preside ao futebol no mundo, era fundada em 1904 em Paris, mesmo sem o apoio da In-

glaterra. Somente no ano seguinte os ingleses adeririam à entidade.

Nos Jogos Olímpicos o futebol foi admitido em 1900, com apenas 2 participantes: a Grã-Bretanha venceu a França por 4 a 0. Nos Jogos de 1924, em Paris, o futebol sul-americano aparecia no cenário internacional: o Uruguai derrotava a Suíça na final, por 3 a 0. Em 1928 a seleção uruguaia sagrava-se bicampeã olímpica: 2 a 1 sobre a Argentina, em Amsterdam, Holanda.

Finalmente, em 1929 acontecia o fato mais marcante na história do futebol: a FIFA decidia realizar a primeira Copa do Mundo, disputada no Uruguai em 1930. Assim, o futebol afirmava-se como o esporte mais popular do mundo.

A HISTORINHA DO NOSSO FUTEBOL

Eram uns homens muito sérios, de bigodes enormes e calções largos. Embora morassem no Brasil — mais exatamente em São Paulo —, só falavam em inglês. Chamavam o goleiro de *goal-keeper*, a bola de *ball* e o novo jogo que haviam acabado de importar da Inglaterra tinha o nome de *foot-ball*.

Foi com eles, no final do século passado, que o futebol começou em nosso país. Atualmente, essa é não apenas a maior paixão dos brasileiros como também o esporte mais popular do mundo inteiro.

Naquela época, porém, o futebol não passava de um estranho passatempo de pessoas ricas e elegantes.

Quem visse os jogadores correndo no campo da Várzea do Carmo, na capital paulista, onde em abril de 1895 (faz muito tempo, não?) disputaram a histórica partida inaugural (São Paulo Railway 4 x 2 Companhia de Gás), sem dúvida acharia graça.

— Olha aí! — exclamaria um espectador, sem entender nada. — Vê se tem cabimento... 22 marmanjos brigando por uma bola!

— Por que não dão uma



bola para cada um? — talvez sugerisse outro. — Assim eles parariam de brigar!

Exatamente um ano antes dessa cena, Charles Miller desembarcava no porto de Santos (SP). Estudante paulista, filho de ingleses, ele voltava da terra de seus pais, onde fora estudar.

Na sua bagagem, Charles trazia duas bolas de futebol e também as regras do jogo que aprendera na Inglaterra. Ele chegara a praticá-lo na equipe do Southampton — que por sinal existe até hoje — e achou interessante divulgá-lo por aqui.

Charles Miller teve um papel tão importante para a criação do futebol brasileiro que a praça em frente ao estádio do Pacaembu, em São

Paulo, foi batizada com o seu nome. Graças a ele, o jogo em que 22 marmanjos brigavam por uma bola acabou virando um sucesso.

E logo surgiam os primeiros clubes. Em São Paulo, a Associação Atlética Mackenzie, o Internacional, o Germânia e o São Paulo Athletic. No Rio de Janeiro, o Fluminense.

Só que no começo esses times, ligados a colônias estrangeiras (inglesa e alemã, principalmente), só aceitavam jogadores da chamada sociedade. Isto é: rapazes de boas famílias, brancos, cheios de dinheiro, alunos dos melhores colégios. Se vivesse naquela época, Pelé, por ser preto e pobre, não conseguiria vaga em nenhuma equipe e seu talento jamais despontaria.



Mas aí aconteceu uma coisa muito interessante. Meninos e marmanjos de todas as classes sociais não demoraram a se entusiasmar com o futebol. Como não podiam jogá-lo nos clubes fechados, improvisaram campinhos nas várzeas que rodeavam as cidades (daí a expressão "futebol de várzea"). E justamente nesses campinhos surgiram ótimos jogadores, cuja fama foi se espalhando.

Enquanto isso, os clubes das colônias estrangeiras já estavam organizando seus primeiros campeonatos, que

se tornavam cada vez mais disputados. E, quando perceberam a necessidade de se reforçarem, trataram de convidar alguns jogadores daqueles campinhos de várzea.

Dessa maneira, o povo foi pouco a pouco se integrando ao futebol.

Apesar disso, não se eliminava o preconceito de cor. Quer dizer: pobre podia jogar, desde que fosse branco. A história foi mudando lá por 1910, com o aparecimento de um moço cujo pai era alemão e a mãe uma lavadeira preta. Estamos falando do fantástico



mulato Arthur Friedenreich considerado o rei Pelé de sua época.

Ele foi o primeiro craque de verdade do Brasil. Graças ao seu gol contra o Uruguai, a Seleção Brasileira conquistou o Campeonato Sul-Americano de 1919, realizado no Rio de Janeiro.

Com nossa vitória — e com

as proezas de Fried, como os torcedores o tratavam —, o futebol foi virando uma mania nacional. Ele se organizou com o aparecimento de federações (que reuniam os clubes do mesmo Estado) e da CBD (Confederação Brasileira de Desportos), atual CBF (Confederação Brasileira de Futebol).

Como os torcedores já pagavam ingresso e os jogadores queriam ganhar dinheiro, em 1933 é instituído o profissionalismo. O futebol então torna-se um bom negócio, embora nem sempre bem administrado pelos dirigentes. Em consequência disso, são construídos grandes estádios: o São Januário, de propriedade do Vasco da Gama, no Rio; o Pacaembu, em São Paulo; e finalmente o gigantesco Maracanã, também no Rio, para

a realização da Copa do Mundo de 1950.

O futebol brasileiro não parou mais de crescer, até chegar a ser o que é hoje em dia: melhor de todos, um fato até reconhecido pelos nossos adversários dos cinco continentes.

Como se pode ver, ele mudou muito. Os craques já não são homens de cara séria, não usam bigodões — e jogam e falam na língua que todos nós entendemos.



A SELEÇÃO BRASILEIRA

Nestor ficou nervoso na reunião do clube, quando um diretor propôs que se convidasse o goleiro Valdir Fera, da Vila São José, para o time do Brejeiros:

— Não entra não! No Bre-

jeiros da Tijuca só joga quem mora no bairro!

— Mas o que é isso, Nestor? — falou Zé Carioca. — Larga de ser bairrista. Os clubes contratam quem é bom de bola. Onde o jogador nasceu



não faz a mínima diferença.

Aí o Nestor teve de ouvir a longa história da Seleção Brasileira para se convencer. No fim, é claro, Valdir Fera foi aceito e entrou para o time.

E a história que o Zé contou foi esta:

No início, nosso futebol tinha somente quatro seleções. Havia a Brasileira propriamen-

te dita, formada quase sempre apenas por paulistas e cariocas; a Estrangeira, composta principalmente por ingleses e alemães que aqui viviam; a Paulista, integrada pelos melhores atletas da Liga Paulista; e também a Seleção Carioca, com os jogadores da Liga Metropolitana do Rio de Janeiro.

As seleções Paulista e Carioca admitiam estrangeiros. Aliás, qualquer jogador poderia ser convocado, desde que estivesse inscrito numa das ligas.

Por impor menos restrições, as seleções Paulista e Carioca eram as mais poderosas. Em 1913, por exemplo, o Corinthians Inglês (que inspirou a criação do Corinthians de São Paulo), excursionando pelo Brasil, ganhou da Seleção Brasileira. Mas perdeu para a Carioca... que tinha os ingleses Welfare, Robinson e Pullen em seu time!

A verdadeira Seleção Brasileira apareceu em 1914,

quando se formou um combinado Rio-São Paulo, que enfrentou e venceu o Exeter City, da Inglaterra, no campo do Fluminense — e a Argentina, em Buenos Aires.

O uniforme que usavam era assim: calção e camisa brancos, com braçadeiras vermelhas. No Sul-Americano de 1919, nosso time estreava o uniforme que seria adotado por muitos anos: camisa branca de gola azul, calção também azul e, no peito, o escudo da CBD na mesma cor.

Com esse uniforme, o Brasil perdeu a Copa do Mundo de 1950 diante dos uruguaios, em pleno Maracanã.



Foi uma decepção tão grande que os dirigentes resolveram mudar até o uniforme da Seleção.

Desse modo, a partir dos Jogos Olímpicos de 1952, ela passou a adotar a camisa amarela, com golas e punhos verdes, além de calções azuis com frisos brancos — com as mesmas cores da bandeira nacional, percebeu?

E foi com esse uniforme, modificado em pequenos detalhes, que o Brasil, em 1958, na Suécia, sagrou-se pela primeira vez campeão do mundo. É verdade que, na final, entramos em campo com nossas camisas número dois, azuis,

porque os suecos, nossos adversários na final, usavam igualmente camisas amarelas. Perdendo no sorteio, trocamos de roupa — e ganhamos o campeonato.

No uniforme atual, o escudo da CBF, ex-CBD, leva em cima três estrelinhas douradas. Cada uma das estrelas representa as Copas do Mundo que vencemos: além da Copa de 1958, na Suécia, a de 1962, no Chile, e a de 1970, no México.

Hoje, ganhando ou perdendo, nosso futebol é considerado um dos melhores do mundo, pela sua técnica e talento de seus craques.



ÍNDICE

ESCOTEIROS EM AÇÃO!



A origem do escotismo	8
Como fazer fogo sem fósforos	10
A fogueira para cada utensílio	12
Quando o sol desaparece	12
Um cadinho de papel	14
Montamos a barraca	14
O apito de papel	17
Quando desaba o temporal	18
Onde caiu o raio?	20

VIVA A NATUREZA!



Cuide das árvores!	22
Ipê	23
Nasce uma borboleta	24
Borboletas que vivem no Brasil	26
A aranha meteorologista	28

HORA DO LANCHE



A comida nas cavernas	30
...E o hambúrguer?	32
Viva! Uva!	33
Suco de uva especial	34
Refresco de uva, banana e leite	34
Refresco especial de laranja	34

MÁGICAS, JOGOS & BRINCADEIRAS



Cada vez mais bamba: esta é a lei do mágico!	36
Transmissão de pensamento	38
A moeda que sobe-sobe	40
A mágica dos 4 pontos	41
O envelope mágico	42

ÍNDICE

INVENTOS & INVENTORES



As primeiras invenções da História.....	44
Vida e glória do telégrafo	46
SOS.....	47
Faça você mesmo	
— Telégrafo Morse luminoso	48
"Pardais" de verdade — Morse	50

AVENTUREIROS, DETETIVES & ESPIÕES



A primeira aventura	52
O aventureiro do século XXV	54
Mensagens secretas	55
Assim nasceu a polícia	56
Detetives de ficção	58
O que é espionagem?	60
Espiões famosos — James Bond	62

O DINHEIRO DA MESADA



A história do dinheiro	64
Papel-moeda	71
Historinha do cheque	73
Dinheiro de todos os países	74
O dinheiro faz história	76

FIQUE LIGADO!



História do jornalismo	78
...E o jornal ganhou um rival	82
Uma rua só para os grandes jornais	83
Luzes, câmaras, ação: é o telejornal	84

FEITIÇOS E FEITICEIROS



A cabala	86
Todos os bruxos do mundo	87
Castelos mal-assombrados.	88
Pássaros-feiticeiros	90

ORTE & SUPERSTIÇÃO



O que é a sorte, afinal?	92
O que é superstição?	93
A sexta-feira 13.	94
O pé-frio	95
Plantas que dão sorte.	96

IMPORTANTE É COMPETIR



Os doze trabalhos de Hércules	98
No tempo dos deuses	104
Os jogos acabam	108

OLA NA REDE!



Os primeiros tempos do futebol	112
A historinha do nosso futebol	115
A Seleção Brasileira.	119



